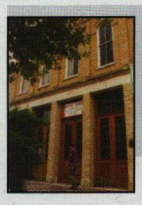
DM 1,-
B 30 785 Das unabhängige Handelsmagazin KW 01 8.1.1999 COMPUTEC MEDIA AG

MCV Markt für Computer- & Videospiele



Endlich bekanntgegeben: Digital Anvil startet mit drei PC-Titeln.

Seite 6

3Dfx-Chef Greg Ballard kauft ein: STB Systems soll neue Vertriebskanäle öffnen.

Seite 20

Ion Storm wirbt nach Personalflucht neues Daikatana-Team an.

Seite 12

- MCV World News S. 17
- Marktdaten S. 22
- Peripherie S. 20
- Previews S. 28
- Soll & Haben S. 16

Special: Das war 1998 S. 8

GTI übernimmt Reflections

Die durch die Destruction Derby-Serie bekannte britische Software-Schmiede wird als nächsten Titel das vielversprechende Rennspiel Driver für GT Interactive produzieren.

London. GT Interactive hat überraschend die britische Spieleschmiede Reflections Interactive übernommen. Der Kaufpreis betrug 2,28 Millionen Stammaktien von GT Interactive. Zudem werden möglicherweise in der Zukunft weitere erfolgsabhängige Provisionen fällig. Der erste Titel, den Reflections für GT Interactive produzieren wird, ist das im Vorfeld bereits stark beachtete PC- und PSX-Action-Rennspiel `Driver´, das im Frühjahr 1999 auf den Markt gebracht werden soll. Reflections hat sich aber bereits zuvor durch die `Destruction Derby´-Serie einen Namen gemacht, die über Psygnosis veröffentlicht würde „Mit einer fast 15jährigen Erfahrung, Hit-Spiele für verschiedene Plattformen zu machen, gehört Reflections zu den bewundernswertesten Entwicklern in dieser Industrie", lobt Ron Chaimowitz, Chairman und Chief Executive Officer von GT Interactive. „Sie haben die unanfechtbare Fähigkeit, weltweite Marken mit erfolgreichen Fortsetzungen zu produzieren, wie sie mit dem Millionenseller Destruction Derby bewiesen haben." GT Interactives Sammlung an Entwicklungsstudios umfaßt mit der jüngsten Akquisition nun sechs Firmen. Dazu zählen neben Reflections Interactive die Unternehmen Oddworld Inhabitants, Bootprint Entertainment, Cavedog Entertainment, Humongous Entertainment und Singletrac. Zudem baut GT Interactive interne Entwicklungs-Ressourcen weiter aus. *(ch)* ▮

GT Interactive-Chef Ron Chaimowitz schätzt Reflections wegen der Fähigkeit zum Markenaufbau.

Hasbro enthüllt Zukunftspläne für Avalon Hill

Pawtucket. Hasbro hat jetzt erst die zukünftige Strategie mit der im letzten Oktober übernommenen Brettspiel-Schmiede Avalon Hill enthüllt. Hasbro will ab sofort Brett- und Computerspiele jeweils parallel entwickeln und zur Nutzung von Vermarktungs- und Distributionssynergien zeitgleich auf den Markt bringen. Der Titel `Diplomacy´ wird dabei das erste Spiel sein, das auf diese Art veröffentlicht wird. Sowohl die PC- als auch die Brettspiel-Version sind für das dritte Quartal 1999 geplant. Zudem sind weitere, bereits zum Zeitpunkt der Übernahme in der Entwicklung befindliche Titel sowie Wiederveröffentlichungen geplant. Unter anderem verfügt Avalon Hill auch über das Rollenspiel `RuneQuest´, mit dem das Unternehmen in die Freak-Zielgruppe einsteigen könnte. Hasbro Interactive hat in den USA bereits das Strategiespiel `Axis & Allies´ als CD-ROM-Version herausgebracht. Hasbro Interactive hat dazu von Avalon Hill die zwei Brettspiel-Veteranen Bill Levay als Produzent und Don Greenwood als Berater übernommen. „Wir wollen Avalon Hill jetzt zum Marktführer bei Strategiespielen entwickeln", erläutert Hasbros Senior Brand Manager Phil Jamison. „Hasbro hat nicht vor, solche phänomenalen Strategiespiele einfach zu zerstören." Avalon Hill hatte bereits die Brettspielvorlage zu Sid Meiers erfolgreichem Strategical `Civilization´geliefert. *(ch)* ▮

Läßt Nintendo die Cartridges fallen?

Nach Entwicklerinformationen wird Nintendos N64-Nachfolger nicht mehr auf ROM-Modulen, sondern mit Zip-Disks laufen.

Kyoto. Nach Informationen aus Lizenznehmerkreisen ist es unwahrscheinlich, daß Nintendos N64-Nachfolger weiterhin mit der teuren Cartridge-Technik arbeitet. Angeblich soll statt dessen ein Sonderformat, nicht unähnlich der Iomega Jazz Disk, zum Einsatz kommen. Die Größe der Zip-Disk, die teilweise beschreibbar ist, soll rund 1,6 Gigabyte Daten fassen. Der Vorteil sind die weitaus geringeren Kosten und damit ein deutlich niedrigeres Lagerrisiko als bei Modulen. Allerdings ist die Zugriffszeit länger und die Datendurchsatzrate geringer, was eine bessere Hauptspeicherausrüstung der Konsole bedeuten dürfte. Das Nintendo-Format dürfte allerdings immer noch von der Kostenseite über der CD-ROM, Segas GD-ROM und DVD liegen. Wie zu erwarten, kommentierte Nintendo selbst die Informationen über das kommende System nicht. Nach Ansicht von Entwicklern soll die Konsole jedoch in Japan im Winter 2000 erscheinen, während Nordamerika und Europa Ende 2001 beliefert werden sollen. Damit würde Nintendo rund ein Jahr nach dem vermuteten Erscheinungstermin der PlayStation 2 liegen. *(cs/ch)* ▮

TLC-Aktionäre kämpfen gegen Mattel-Übernahme

Cambridge/Mass. The Learning Company hat bestätigt, daß Teile der Aktiönare Klage gegen TLC eingereicht haben. Die Klage betrifft die Zustimmung der Übernahme von TLC durch Mattel (MCV berichtete) seitens des Boards of Directors von TLC. Die Aktionäre sind der Ansicht, daß das Management mit der Fusions-Zusage gegenüber Mattel gegen treuhändische Pflichten verstoßen habe. Die TLC-Führung geht jedoch davon aus, daß die Klage keinen Einfluß auf die Unternehmensfusion hat. Sie will mit aller Macht gegen die Beschwerde vorgehen. *(jf)* ▮

Fotos: C. Holowaty (1), Digital Anvil (1)

RENT A HERO

DER „HELD", WAS ER VERSPRICHT

DVD ROM

FUNSOFT PRÄSENTIERT EINE MAGIC BYTES PRODUKTION AUF CD-ROM UND DVD-ROM FÜR WINDOWS®95/98/NT.

COMPACT disc CD-ROM

ENTWICKELT VON: NEO SOFTWARE PRODUKTIONS GmbH, PRODUCER/STORY/MUSIC & SOUND FX: HANNES SEIFERT,
DEVELOPMENT MANAGER: CHRISTOPH SOUKUP, LEAD PROGRAMMER: EDGAR HOFER, ART DIRECTOR: MICHAEL SORMANN, DIGITAL ARTIST: ULRICH RADHUBER

VERTRIEB: RUSHWARE GmbH, TEL. 02131/607-0, FAX. 02131/607-111, PROFISOFT GmbH, TEL. 0541/122065, FAX. 0541/122470.
ÖSTERREICH: ABC SOFTWARE GmbH, 0043/5523/56510, FAX. 0043/5523/64794,
SCHWEIZ: ABC SOFTWARE AG, TEL. 0041/81/7501000, FAX. 00041/81/7501008.

MAGIC BYTES

neo

WWW.RENT-A-HERO.COM

www.funsoft-online.com

FUNSOFT.

EU will elektronischen Handel möglichst wenig bremsen

Die Europäische Kommission beabsichtigt, den Handel im Internet und in Online-Diensten weltweit einheitlich und allenfalls in den Bereichen Datenschutz und Besteuerung zu reglementieren.

Brüssel/München. Nicht nur für die 15 EU-Staaten, sondern sogar weltweit sollen einheitliche Rechtsgrundlagen für die Besteuerung und den Datenschutz beim elektronischen Handel geschaffen werden. Dies war die Forderung von Jörg Wenzel, Technologieberater des zuständigen EU-Kommissionsressorts, anläßlich eines Kongresses des Münchner Kreises. Andere Bereiche sollen weitestgehend der Selbstregulierung durch die Wirtschaft überlassen werden. Auf europäischer Ebene wurden bereits erste Maßnahmen getroffen. Dem EU-Ministerrat wurde kürzlich eine Richtlinie vorgelegt, die sowohl Anbietern als auch Konsumenten Rechtssicherheit im elektronischen Handel gewährleisten soll. Die Richtlinie umfaßt beispielsweise Vertragsbedingungen, Haftungsfragen sowie eine Mindestkontrolle über das Angebot an Waren und Dienstleistungen. Nur ausnahmsweise sollen die Staaten der EU Internetangebote stoppen dürfen, etwa wenn es um Rassismus, Gefahren für die öffentliche Gesundheit und Verbraucherschutz geht. Um einen globalen rechtlichen Rahmen für Electronic Commerce durchzusetzen, wird im Frühjahr diesen Jahres eine Industriekonferenz und ein Regierungstreffen zu diesem Thema stattfinden. Die Brüsseler Kommission sieht im Internet-Handel ein großes Beschäftigungs- und Wachstumspotential. Für das Jahr 2000 rechnet sie damit, daß weltweit rund 250 Millionen Benutzer für einen 400 Milliarden MArk hohen Umsatz sorgen werden. Bereits heute hängen etwa 400.000 Arbeitsplätze von elektronischen Medien ab. Weitere Fördermaßnahmen vor allem im Bereich der Aus- und Weiterbildung sollen dem vor allem in Europa sehr schnell wachsenden Internet-Handel weiteren Auftrieb verleihen. Besonders erfolgreich ist dieser Vertriebskanal bereits für den Buchhandel. Branchenkenner rechnen damit, daß bis zum Jahre 2003 jedes siebte bis zehnte Buch in Deutschland online verkauft werden wird. Der zweitgrößte Verlag der Welt, die Bertelsmann AG in Gütersloh, wird voraussichtlich Anfang diesen Jahres ihren Dienst `BOL-Bücher Online´ anbieten. Multimedia-Vorstand Klaus Eierhoff glaubt, daß der Buchvertrieb über das Internet nur der erste Schritt ist: „Je erfolgreicher wir sind, desto schneller können wir die Plattform nutzen, um auch andere Produkte wie Musik, Software oder Videos zu verkaufen." Sicherlich würden auch Computer- und Videospiele gerade von den technikbegeisterten Usern aus dem Internet bezogen werden. Für den gesamten inländischen Handel schätzt Eierhoff, daß in fünf Jahren bereits fünf Prozent über das Internet abgewickelt wird. Das entspräche einem Umsatz von rund 40 Milliarden Mark. Dieser Prozeß wird von einer weiteren Entwicklung noch unterstützt: Der Ausbau des Internets wird von Clemens Baak vom Berliner Hertz-Institut als eine vordringliche Aufgabe beschrieben. Bis zum Jahre 2010 soll allen privaten Internet-Anwendern eine Übertragungsleistung von 100 Megabit pro Sekunde zur Verfügung stehen. *(fo)* ▮

Karstadt und Hertie wollen Kunden den Umstieg auf Euro erleichtern

Seit Wochen bereiten sich die 223 Warenhaus-Filialen auf die schrittweise Einführung der neuen Währung vor.

Essen. Karstadt und Hertie wollen die dreijährige Übergangszeit zur Einführung der neuen Europa-Währung Euro intensiv im Sinne des Kunden nutzen. So hat das Unternehmen vor allem in Mitarbeiterschulungen investiert und in den vergangenen Wochen sein Personal in mehreren Schulungsdurchgängen intensiv auf diese Thematik vorbereitet. Ab dem 2. Januar will die Warenhauskette dem Kunden bei allen Fragen zum Euro zur Seite stehen. „Wir wollen unsere Mitarbeiter mit diesen Maßnahmen in die Lage versetzen, die Kunden zum Thema Währungsumstellung qualifiziert zu informieren und kompetent zu beraten", so Ragnar Nilsson, Direktor Informationswirtschaft bei Karstadt. Dazu wird in jeder Filliale ein `Euro-Ansprechpartner´ zu finden sein, der als Spezialist alle Unklarheiten beseitigen soll. Jeder Mitarbeiter verfügt über Nachschlagewerke und Informationsbroschüren, um den Kunden direkt beim Einkauf beraten zu können. Seit diesem Datum werden in den Filialen bereits alle unbaren Zahlungen per EC- und Kredikarte sowie per Euroscheck auch in Euro engegengenommen. Weiterhin werden die Beträge auf den Kassenbons in beiden Währungen aufgeführt, alle Waren werden mit beiden Währungen gekennzeichnet und korrekt umgerechnet. Bis zum Ende des Jahres 2002 verspricht das Unternehmen weiterhin, alle Zahlungen noch in DM anzunehmen. „Wir wollen den Verbrauchern helfen, sich an das neue Geld zu gewöhnen, und ihnen Unsicherheiten vor der Währungsumstellung nehmen", so Peter Lang, Direktor Finanzen. *(fo)* ▮

1 Mio. Tomb Raider III vorverkauft

Hamburg. Eidos Interactive setzt mit dem dritten Teil der wohl erfolgreichsten Computer- und Videospiele-Reihe `Tomb Raider´ (PC/PSX) erneut Rekorde: Nach Unternehmensangaben hat Eidos bereits Anfang Dezember rund 800.000 Exemplare an den Handel ausgeliefert. Zusammen mit den Vorbestellungen durchbricht das Hamburger Unternehmen bereits wenige Wochen nach dem Release sogar die Millionengrenze. Ebenfalls rekordverdächtig ist der Erfolg des offiziellen Lösungsbuches, das sich drei Wochen nach der Markteinführung laut Eidos bereits 350.000 mal verkauft hat. „Die Millionengrenze hatten wir nach den großen Erfolgen der ersten zwei Teile von Tomb Raider im Auge, wollten es aber nie aussprechen", sagt Eidos Interactives Geschäftsführer Rolf Duhnke. „Offensichtlich hat Lara die Herzen aller im Sturm erobert." *(fo)* ▮

Kurz & Wichtig

Europa war 1998 das zweitstärkste PSX-Territorium

Tokyo. Sony Computer Entertainment Japan hat Zahlen bekanntgegeben, die Europa als zweitstärkstes Absatzgebiet, nach den USA, für das Jahr 1998 ausweisen. Demzufolge wurden vergangenes Jahr weltweit insgesamt über 50 Millionen PlayStations ausgeliefert. In den USA waren es 19,35 Mio. Einheiten, in Europa 16,4 Mio. Einheiten und in Japan 14,25 Mio. Einheiten. *(jf)* ▮

Ubi Soft veröffentlicht Puzzle-Spiel für Game Boy Color

Düsseldorf. Mit `Hexcite´ veröffentlicht Ubi Soft ein erstes Spiel für den Game Boy Color. Es handelt sich hierbei um eine Mischung aus Strategie- und Puzzle-Elementen. Ähnlich wie bei `Memory´ werden das visuelle Erinnerungsvermögen und die Konzentrationsfähigkeit auf die Probe gestellt. Das Spiel verfügt auch über einen Zweispieler-Modus. Noch im Januar soll der Titel erscheinen. *(jf)* ▮

Karstadt forciert den Ausbau von Themenhäusern

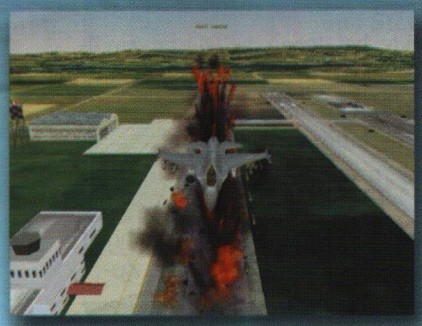
Essen. Mit vier Eröffnungen innerhalb von acht Tagen bringt Karstadt die aktuelle Umrüstung seiner Warenhäuser zu Themenhäusern voran. Zusammen über 70 Mio. DM wurden dafür an den Standorten Köln, Hamburg, Neumünster und Darmstadt investiert. Durch den neuen Auftritt werden sechs Lebensbereiche inhaltlich und optisch thematisiert und die traditionelle Abteilungsgliederung wird weitgehend aufgegeben. Innerhalb von vier Jahren will Karstadt rund 1 Mrd. DM in die Umrüstung der Karstadt- und Hertie-Warenhäuser investieren *(jf)* ▮

TopWare Interactive kündigt neues Comic-Adventure an

Mannheim. Im kommenden März will TopWare Interactive ein Comic-Adventure mit dem Titel `The Prince & the Coward´ veröffentlichen. Es soll sich dabei um ein humoristisches, märchenhaftes 2D-Abenteuer handeln. Die Story basiert auf einer Geschichte des polnischen Fantasy-Autors Jacek Piekara. *(jf)* ▮

FALCON™ 4.0

DAS NEUE REFERENZ-PRODUKT UNTER DEN FLUG-SIMULATIONEN



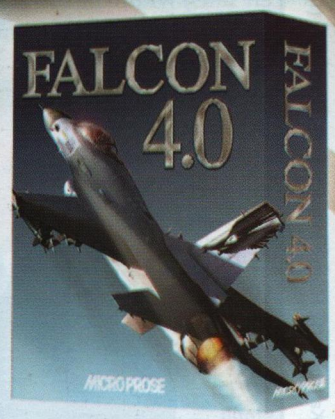
95%

92%

90%

89%

88%



Starten Sie mit *FALCON 4.0* erfolgreich in das neue Geschäftsjahr!

Marketingaktivitäten die ab- und Ihren Umsatz anheben.

- massive mehrmonatige Anzeigenkampagne (vorwiegend doppelseitig) und Beilagen in der Fachpresse.
- umfangreiches Deko- und POS-Paket mit T-Shirts, Postern, Wobblern, Salessheet und vielem mehr.
- Presse-Events und -Touren, Promotions, interaktive Demo, starke Internet- und TV-Präsenz.

HASBRO Interactive

CD-ROM

MICROPROSE

www.microprose.com

© 1998 Hasbro Interactive und MicroProse, Inc. Alle Rechte vorbehalten. MICROPROSE, FALCON, HASBRO INTERACTIVE, das HASBRO INTERACTIVE Logo und FALCON 4.0 sind Warenzeichen von Hasbro beziehungsweise den dazugehörigen Firmen. MicroProse ist eine Tochtergesellschaft von Hasbro. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum Ihrer jeweiligen Inhaber.

Editorial

Wie geht es weiter?

Das Kapitel 1998 ist abgeschlossen, wieder hat unsere junge Branche ein ereignisreiches Jahr hinter sich gelassen und bewegt sich mit großen Schritten auf die Jahrtausendwende zu. Zu gern möchte man einen Blick in eine geheimnisvolle Kristallkugel riskieren und schon jetzt erfahren, welche Überraschungen in den kommenden zwölf Monaten auf uns warten. Wieviele und vor allem: welche Unternehmen werden den immer stärker werdenden Trend zur Konsolidierung überleben? Wer wird am Ende des Jahres mit einem breiten Gewinnerlächeln auf seine Geschäftsjahresergebnisse blicken? Heiratet Lara Croft Bruce Willis auf einer Sony Party auf der E3 in Los Angeles und macht Millionen der Spieler unglücklich? Hält Dreamcast, was es verspricht? Wird es in diesem Jahr überhaupt erscheinen? Kommt die PlayStation 2 doch schon in diesem Jahr? Wird Mario zusammen mit Crash Bandicoot in einem Dreamcast-Spiel vorkommen? Vielleicht gibt es ja auch eine Aldi-Computerspieleabteilung mit Voodoo3-Karten am Wühltisch. Oder Electronic Arts gibt den Sportspiele-Bereich auf. Oder LucasArts kauft die Star Trek-Lizenz. Erobert Haribo den Edutainment-Markt vielleicht doch mit Abenteuern im Gummibärchen-Land? Eins steht fest: Oft ist die Wirklichkeit unglaublicher als jede Vision, der man sich im Vorfeld hingeben mag. Und doch gewöhnt man sich rasend schnell an noch so unerwartete Neuigkeiten. Ich für meinen Teil kann nur sagen, daß sich die MCV-Redaktion schon auf die Ereignisse des Jahres freut und es kaum erwarten kann, all die Neuigkeiten mit Ihnen zu teilen. Doch bevor Sie sich den neuen Taten widmen, lassen Sie das vergangene Jahr noch einmal an sich vorüberziehen und genießen Sie die Bilder, die Sie ab Seite 8 erwarten und sicher die eine oder andere Erinnerung in Ihnen wecken.

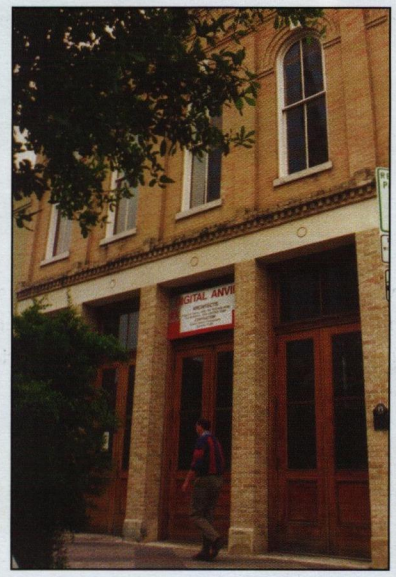
Christoph Holowaty

Fotos: Dirk Kartscher (1), Hasbro Interactive (8), Stadlbauer (1), Digital Anvil (1)

Digital Anvil startet mit drei PC-Titeln der nächsten Generation

Mit Starlancer, Loose Cannon und Conquest will Chris Roberts´ Spiele-Schmiede Maßstäbe setzen.

Austin. Während eines Release-Events hat Digital Anvil, die Spiele-Schmiede von Wing Commander-Erfinder Chris Roberts, nun endlich die ersten drei Titel enthüllt. Digital Anvil hatte bereits im Februar 1997 für Schlagzeilen gesorgt, nachdem sich Microsoft an dem Unternehmen beteiligt hatte (MCV berichtete). Für 1999 sind nun die PC-Titel `Loose Cannon´, `Starlancer´, und `Conquest´, angekündigt. `Loose Cannon´, ist eine neuartige Mischung aus Rennspiel und 3D-Shooter. In einer finsteren Zukunft steuert man einen Kopfgeldjäger sowohl zu Fuß als auch im Auto sitzend. Dabei hat Digital Anvil eine dynamische Missionsstruktur entwickelt, bei der man Aufträge auch ablehnen kann. „Man muß sich vorher überlegen, ob eine Mission nicht zu riskant ist oder nicht genug Geld dabei herausspringt", erklärt Producer Tony Zuvorek. Die Palette der Aufträge reicht dabei von Geiselbefreiung über Spionage, Geleitschutz und Liquidierungen. Durch das Ablehnen von Einsätzen werden aber weder die Geschichte noch die Inhalte der rund 20 Levels geändert. „Wir wollen nicht, daß der Spieler sich am Ende ärgert, weil er mal den falschen Weg eingeschlagen und etwas für ihn Spannendes verpaßt hat", meint Zuvorek. In den Städten ist nicht nur die Fülle an Details überwältigend, sondern auch die Lebendigkeit der Ortschaften. Passanten flanieren an Schaufenstern vorbei, ziviler Straßenverkehr steht im Stau, sucht einen Parkplatz und bleibt sogar an roten Ampeln stehen und blinkt brav beim Abbiegen. Bei `Starlancer´, steckt der Spieler dagegen mitten in einem verheerenden Weltraum-Krieg: Erin Roberts', ambitionierte Weltraum-Simulation will mit vielen Verbesserungen im Detail den altehrwürdigen `Wing Commander´, vom Sternenthron stoßen. Der Spieler übernimmt in `Starlancer´ die Rolle eines Piloten in einem Freiwilligen-Geschwader und kämpft sich durch nicht-lineare Missionen. „Da immer vier oder fünf Nationen um Planeten oder einzelne Territorien kämpfen, macht es einfach Sinn, dem Spieler die Verantwortung über den weiteren Verlauf des Spiels zu geben", meint Erin Roberts zum Missionssystem. „Er fliegt mit den besten Piloten, steht aber oft einer Übermacht gegenüber. Schlägt er sich gut, haben er und sein Land es später leichter – und umgekehrt." Die Künstliche Intelligenz des Spiels soll nicht auf vorgegebenen Scripts basieren, sondern die Manöver des Spielers analysieren und dann das Flugverhalten der Wingmen und der Gegner darauf abstimmen. Die Weltraumschlacht `Conquest: Frontier Wars´, soll dagegen das Genre der Echtzeit-Strategiespiele mit fantastischer Grafik, durchdachten Einheiten und innovativem Missions-Design neu beleben. Dabei folgt Produzent Erin Roberts den aus Titeln wie `Command & Conquer´, bekannten Ressourcen-Abhängigkeiten, verspricht aber weit mehr Spieltiefe. „Die Terraner haben voraussichtlich 24 Upgrades, die Solarians 35 und die Mantis sowie Reptilians je zehn bis zwölf – je nachdem, was sich bei unseren Tests als am besten herausstellt", erklärt Roberts. Eine interessante Neuerung ist, daß die Raumschiffe der verfeindeten Parteien neben Hitpoints auch Versorgungspunkte besitzen, die im Kampf aufgebraucht werden. Besonders beeindruckt allerdings die Grafik des intergalaktischen Spektakels: Wabernde Nebel, pulsierende Jumpgates und träge rotierende Planeten sorgen für viel Abwechslung während einer Partie. Die Krönung der grafischen Präsentation sind aber die Spezial-Effekte, bei denen die Digital Anvil-Künstler tief in die Hollywood-Trickkiste gegriffen haben: Die Raumschiffe explodieren nicht nur, sondern verstreuen ihre Trümmer in der Umgebung, wobei diese im Gegensatz zu anderen Spielen noch mit Texturen überzogen sind. Zudem wirbeln feurige Partikel aus den Explosionswolken, was sogar in Echtzeit berechnet wird und so bislang noch in keinem Spiel zu sehen war. Alle Titel sollen bis Ende 1999 erscheinen. *(fs/ch)* ▮

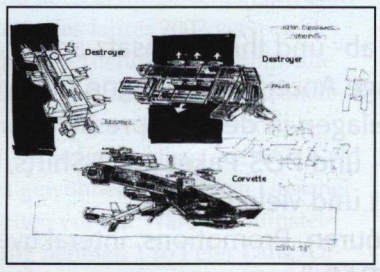


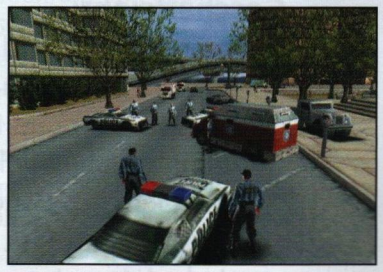
Bei Digital Anvil werden nicht nur Spiele, sondern auch Filme wie der Wing Commander-Kinostreifen produziert.

Anzeige
PSX Cyber Shock Controller - Analog/Digital Controller / zusätzliche Motoren für doppelten Vibrationseffekt
SCHOCKER?
erhöhte Spielkontrolle durch doppelte analoge Steuerung mit zuschaltbarer Turbo Funktion empf. VK DM 59.95

Anzeige
PSX Scorpion Light Gun - bekannt als James Bond Waffe kompatibel zu GunCon ™-Spielen / Special Weapon Button
TREFFER!
mit eingebauter Rumble Funktion/Auto Reload & Auto Fire empf. VK DM 79.95

Anzeige
PSX XPLODER - die utlimative Cheat Cartridge updatefähig über PC-Link .... empf. VK DM 99.95
DOPPELT??
PSX XPLODER PRO s.o.LCD Display mit Steuer- und Funktionstasten für Cheatsuche ohne PC empf. VK DM 149.95





Mit Starlancer, Loose Cannon und Conquest (v. l.) verbindet Digital Anvil Grafikpracht mit neuartigen Spiel-Features.

Disney Interactive produziert Tarzan-Spiel für PSX

Los Angeles. Disney Interactive wird im kommenden Sommer ein PlayStation-Spiel mit dem Dschungelhelden Tarzan veröffentlichen. Thematisch schließt das Spiel an den zeitgleich angekündigten Animations-Film von Disney an. Publisher des Spiels wird Sony sein. Derzeit gibt es noch keine genauen Informationen über Gameplay-Features des Titels. Es soll sich jedoch um ein 3D-Adventure mit Action- und Puzzle-Anteilen handeln. *(jf)* ▮

Anzeige
PSX 4MB Memory Card - „echte" 4MB, da kein (anfälliges) Kompressionsverfahren / 4x mehr Speicher

GESPEICHERT!
LED Display zeigt den aktiven Speicherblock in vielen Farben erhältlich empf. VK DM 49.95

Sony Computer Entertainment sponsert Mitsubishi-Team bei der Rallye Granada-Dakar

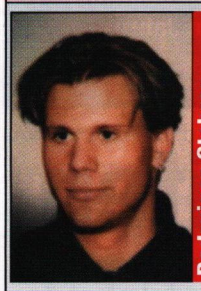
Frankfurt. Sony Computer Entertainment Deutschland setzt weiterhin auf Cross-Promotions und Sponsoring, um eine breite Zielgruppe zu erreichen. Das Mitsubishi-Team mit der Fahrerin Jutta Kleinschmidt und ihrer Co-Pilotin Tina Thörner treten mit einem Pajero-Geländewagen mit PlayStation-Aufschrift bei der Rallye Granada-Dakar an. Die Rallye gilt als das härteste Wüstenrennen der Welt und dauert noch bis zum 17. Januar 1999. Das Mitsubishi-Team will die Rallye als erstes Frauengespann gewinnen. Das Rennen wird vom Sportsender Eurosport im Fernsehen übertragen und findet in vielen weiteren Massenmedien in der Regel breite Resonanz. *(jf)* ▮

Take 2 Interactive übernimmt Strategiespiel-Schmiede TalonSoft

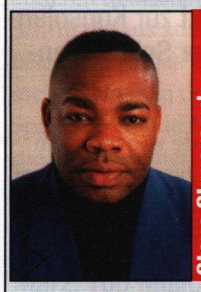
New York. Take 2 hat noch am 24.12. die Übernahme der Strategiespielschmiede TalonSoft abgeschlossen. Take 2 erwartet von dem Abschluß deutlich positive Impulse auf das Geschäftsergebnis für 1999. Die Transaktion wurde über einen Aktientausch abgewickelt. Informationen über Kaufpreise wurden nicht veröffentlicht. TalonSoft hat sich auf rundenbasierende Strategiespiele mit historischem Hintergrund spezialisiert und bisher über Empire vertrieben. *(ch)* ▮

Anzeige
e-mail: service@blaze.de
BLAZE
Internet: http://www.blaze.de
Vertrieb Deutschland:
FIRE International Deutschland GmbH
Siemensring 25 47877 Willich
Tel: 02154 - 9452 - 30 Fax - 33
Vertrieb Schweiz:
ABC Software AG Bahnweg Nord CH-9475 Sevelen

Personalien


Rodruigez Stohrer

Seit dem 1. Januar 1999 wird das Außendienst-Team von Hasbro Interactive/MicroProse durch **Rodriguez Stohrer** (25) und **Steve Skwarczuk** (40) ergänzt. Stohrer war zuvor als PC-Service-Techniker bei Olivetti und IBM-CSP angestellt und ist nun Bezirksleiter für den Großraum Berlin. Skwarczuk war bereits sechs Jahre Außendienstmitarbeiter bei Bellaphon Records Frankfurt und wird nun für die Bereiche Westfalen und Niedersachsen verantwortlich sein.


Steve Skwarczuk

Tanja Eckel

Am 1. Januar 1999 ist **Tanja Eckel** (25) bei Psygnosis Deutschland GmbH als Vertriebs-Assistentin eingestiegen. Eckel konnte bereits Erahrung in diesem Bereich sammeln, da sie zuvor zwei Jahre bei der Deutschen Funkruf GmbH als Vertriebs-Assistentin beschäftigt war.

Frank Fay

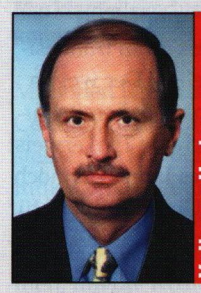
Ebenfalls seit 1. Januar 1999 ist **Frank Fay** (28) als Product Manager bei Hasbro Interactive/MicroProse für die PC- und PlayStation-Spiele von Team 17 zuständig. Fay arbeitete bereits drei Jahre bei Bomico Entertainment Software, wo er zuletzt als Junior Product Manager beschäftigt war. Danach war er ein Jahr in der Position als Product Manager bei Psygnosis Deutschland tätig.

Armin Studtrucker

Seit 1. November 1998 ist **Armin Studtrucker** (33) als neuer Key Account Manager bei der Stadlbauer Spiel- und Freizeitartikel GmbH für das Gebiet Deutschland Mitte zuständig. Er war bereits drei Jahre bei Nintendos Vertriebsagentur Bienengraeber als Gebietsverkaufsleiter tätig, wechselte dann zu dem Distributionsunternehmen Avalon und war zuletzt Vertriebsleiter bei dem Offenbacher Entertainment-Software-Vertrieb Vertigo. Studtrucker übernimmt somit das Aufgabengebiet von Jürgen Vorstoffel, der das Unternehmen verläßt.

Ingo Hecking

Ingo Hecking (28) ist seit 1. Januar 1999 Key Account Manager für den Bereich Hardware bei der Leisursesoft GmbH, Distributor von Hasbro Interactive/MicroProse. Er übernimmt damit das Aufgabengebiet von **Volkmar Hadan** (45), der das Unternehmen verlassen hat. Hecking studierte BWL mit den Schwerpunkten Internationale Wirtschaft und Management und arbeitete danach ein Jahr als Assistent der Verkaufsleitung bei Rough Trade Records in Herne.


Volkmar Haden

Michael Paul

Michael Paul (29) verläßt Psygnosis in Frankfurt und wird zum 1.2.99 bei MicroProse in Bielefeld als Senior Product Manager Hasbro/Atari anfangen. Paul war bereits als Public Relation- und Product Manager bei Infogrames tätig. Anfang 1998 ist er dann bei Psygnosis als PR Manager eingestiegen.

Nils Dahnke

Auch im Außendienst-Bereich von Hasbro Interactive/MicroProse gibt es Neubesetzungen. Bereits seit 1. Dezember 1998 ist **Nils Dahnke** als Außendienst-Mitarbeiter für den Bereich „West" zuständig. Dahnke war von 1993 bis 1996 als Key Account Assistant bei Sega Deutschland angestellt gewesen. Danach war er zwei Jahre als Key Account Manager beim Oeringer Großhandelsunternehmen Flashpoint beschäftigt gewesen.

Yvonne Albrink

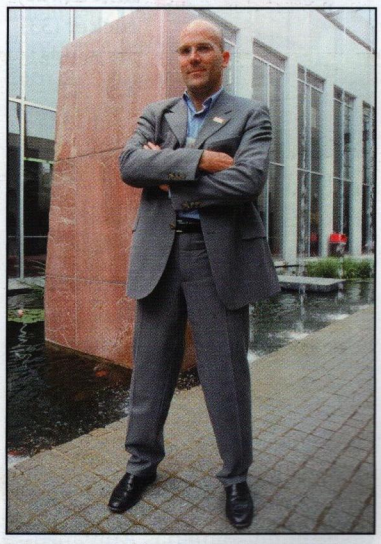
Seit 1. Januar 1999 ist **Yvonne Albrink** (23) als Marketing-assistentin im Team von Hasbro Interactive/MicroProse tätig. Albrink war nach ihrer Ausbildung zur Gestaltungstechnischen Assistentin ein Jahr in einer Werbeagentur und danach zwei Jahre als Verwaltungsangestellte im Bereich Marketing und Grafik beschäftigt.

Wer dachte, 1997 wäre das Jahr der Elefantenhochzeiten, Übernahmen und Fusionen gewesen, lag falsch: Das vergangene Jahr hat noch weit mehr Konzentrationstendenzen mit sich gebracht. Christoph Holowaty führt Sie durch die wichtigsten Ereignisse des vergangenen Jahres.

Das Jahr der Elefantenhochzeiten

Januar: BMG führt erste Verkaufsgespräche

Nach langem Hin und Her bestätigt Interplay um den Jahreswechsel herum gegenüber MCV, daß man eine eigene Präsenz in Deutschland aufbauen will. Zwar wolle man die Vertriebsverträge mit Acclaim weiterhin erfüllen, so Interplay-Europa-Chef Peter Bilotta, aber man suche zwei bis drei Mitarbeiter, die direkte Beziehungen zu Handel und Presse unterhielten. Währenddessen übernimmt das bekannte internationale Lokalisierungsunternehmen SDL den Wettbewerber Polylang für eine nicht näher bezifferte Summe. Beim Spielzeug-Giganten Hasbro weht dagegen ein eisiger Wind: 2.500 Mitarbeiter sollen weltweit entlassen werden, um den Personalstamm um 20 Prozent zu kürzen. Hasbro Interactive bleibt von den Entlassungen dagegen unberührt: Die Games-Division ist einer der ertragreichen Unternehmensteile und symbolisiert den erfolgreichen Einstieg eines Toy-Markenartiklers in das PC- und Konsolenspielegeschäft. Infogrames überrascht im Januar mit der Übernahme der Europa-Publishing-Rechte für das im Jahre 1995 erstmals angekündigte Edel-Jump&Run `Heart of Darkness´ vom französischen Studio Adeline. Der wegen jahrelanger Verspätung bereits in der Branche belächelte Titel erweist sich im Verlauf des Jahres dennoch als interessanter Umsatzbringer für Infogrames. Activision hortet dagegen Pfründe, um die Kriegskasse aufzustocken. Der im kalifornischen Santa Monica ansässige Publisher will 75 Millionen US-Dollar aus verschiedenen Quellen aufnehmen, um weitere Entwicklungs- und Distributionsunternehmen zu übernehmen. Die Branche wartet gespannt auf mögliche Opfer... Wen dies im Januar wenig berührt hat, beschäftigte sich mit der Gerüchteküche um den noch geheimnisumwobenen Nachfolger des Sega Saturn. Nicht `Black Belt´ oder `Dural´ soll die neue Superkonsole heißen, sondern `Katana´, wie informierte Kreise bei Sega Japan wissen wollen. Was im Januar noch wie ein unkontrolliertes Herausickern von Interna aussieht, entpuppt sich jedoch im Laufe des Jahres als ein recht geschickt von Sega inszenierter Hype um die neue Superkonsole, die nach offiziellen Angaben erst im Jahre 1999 in Europa eingeführt werden soll. Der Saturn läuft währenddessen nur noch in Japan in zufriedenstellenden Stückzahlen. Demzufolge springen immer mehr Publisher von der Entwicklung ab. Prominentester Rückzieher von der Plattform im Januar ist Electronic Arts. Die erste wichtige Fusion deutet sich ebenfalls bereits im Januar an. BMG Interactive bestätigt Gespräche mit dem US-Distributor und -Publisher ASC Games, der an der Europa-Organisation von BMG interessiert ist. Doch es sollte alles anders kommen...



Infogrames-Chef Bruno Bonnell sichert sich im Januar die Rechte an dem langerwarteten Edel-Jump&Run Heart of Darkness.

Februar: Auftakt zur Konsolenschlacht auf der Spielwarenmesse

Der Februar wurde wie in jedem Jahr im Konsolenbereich vor allem von der Internationalen Spielwarenmesse in Nürnberg bestimmt. Sony Computer Entertainment Germany hat mit 1,3 Millionen verkauften PlayStations im Jahr 1997 bereits massive Erfolge verbucht und baut nun auf die sogenannte dritte Software-Generation, die die Hardware noch besser ausnutzen soll. Wie sich im Verlauf des Jahres erweist, machen die Frankfurter keine leeren Versprechungen: Unter anderem mit Titeln wie `Gran Turismo´ und `Tekken 3´ stellt Sony den enormen Hardware-Absatz sicher. Allerdings wird im Laufe des Jahres auch ein anderer Grund für die rasante Verbreitung der Hardware deutlich: PlayStation-Spiele lassen sich auf simple Art und Weise auch von Privatpersonen kopieren. Bei Nintendo of Europe glaubt man während der Spielwarenmesse noch an die Software-Lieferversprechen der japanischen Muttergesellschaft. Um die 30 N64-Titel sollen noch im ersten Halbjahr von Nintendo und Lizenznehmern erscheinen. Abgesehen von `Yoshi's

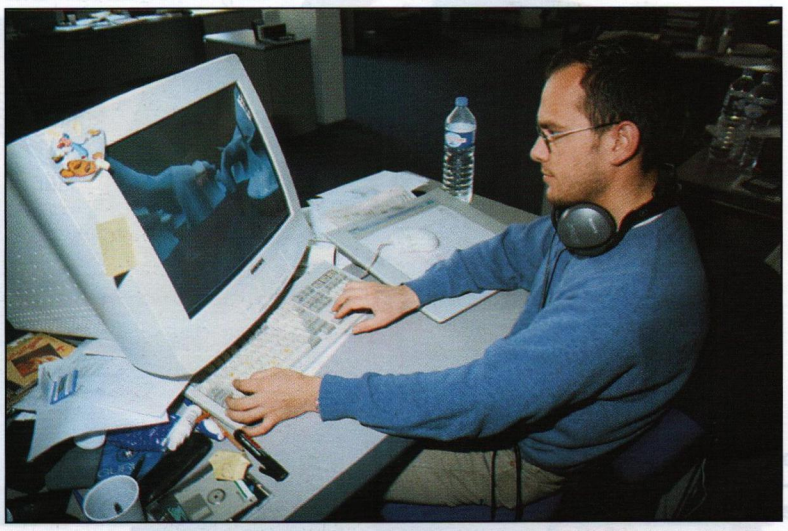
Fotos: C. Holowaty

Story´ fehlen allerdings echte Highlights. Eine Idee, die bereits Charlie Chaplin in der Stummfilmzeit hatte, greift währenddessen auch im Spielemarkt um sich: Mike Wilson, zuvor Chief Executive Officer bei Ion Storm und Marketing Director bei `Doom´-Erfinder id Software, gründet mit Gathering of Developers ein Konglomerat an unabhängigen Entwicklern. Gründungsmitglieder sind 3D Realms, Epic MegaGames, PopTop Software, Terminal Reality und Ritual Entertainment. Mit diesem Zusammenschluß will man bessere Konditionen bei Publishern heraushandeln und Ressourcen effizienter nutzen.
Eine entscheidende Wende gelingt Acclaim: Erstmals nach zwei Jahren kann der US-Publisher wieder in die Gewinnzone vorstoßen und meldet Ende des ersten Quartals einen Gewinn von acht Millionen US-Dollar. Im Geschäftsjahr 1997 hatte Acclaim einen Verlust von 159,2 Millionen ausgewiesen; im Geschäftsjahr 1996 war es sogar ein Minus von 221 Millionen Dollar.
Bei Virgin wirft der zum damaligen Zeitpunkt für den April geplante Börsengang seine Schatten voraus. Avalon wird nach Hamburg verlegt; mehrere Mitarbeiter verlassen das Unternehmen.
Der Mülheimer Entwickler Blue Byte scheint wieder einmal allen anderen deutschen Studios einen Schritt voraus zu sein. Im Februar beteiligt sich das Unternehmen mehrheitlich an der texanischen Spiele-Schmiede Murder of Crows, die in Zusammenarbeit mit Blue Byte USA das Online-Spiel `Shadowpact´ entwickeln.

März: 100 Millionen US-Dollar für Segas neue Superkonsole

Nach einer MCV-Bestandsaufnahme zur Software-Piraterie greift Konami erstmals in Herne durch und zeigt den Inhaber eines Selbstbedienungs-CD-ROM-Brennerladens an. Konamis General Manager Axel Herr denkt über Kopfgelder für Hinweise zur Ergreifung von Raubkopierern nach; deutsche Spielehersteller wie Ascaron führen wieder einen Kopierschutz ein.
Sony will dagegen seine Händler nur noch unter der Voraussetzung einer eidesstattlichen Versicherung beliefern, in der der Vertrieb von sogenannten Piratenchips ausgeschlossen wird. Dennoch entwickelt sich die Raubkopierer-Szene vor allem auf der PlayStation in rasantem Maße weiter: Ein Kopierschutz für PlayStation-Software liegt nämlich noch in weiter Ferne.
Acclaim bemüht sich in den USA weiterhin um konsequentes Controlling und löst die Spielhallen-Division des Unternehmens auf. Die Mitarbeiter werden zum Großteil in den anderen Unternehmensteilen weiterbeschäftigt.
Im Streit um die Zuständigkeit für Alterskennzeichnungen wird der deutsche Handel durch ein Rundschreiben des Bremer Senats verunsichert. Dort heißt es, daß etwa 30 Prozent der vertriebenen Spiele filmähnliche Sequenzen aufwiesen, die einer FSK-Prüfung bedürften. Der VUD reagiert empört und bezeichnet die Aktion als „Einschüchterungsversuch". Sega Europa bereitet sich währenddessen auf die Einführung des zu diesem Zeitpunkt noch unter dem Decknamen Katana gehandelten Saturn-Nachfolgers vor. In Lyon findet Ende März das erste Geheimtreffen führender Sega-Mitarbeiter aus Europa statt. In einem Interview wird Segas US-Boss Bernie Stolar die Information entlockt, daß das Europa-Einführungsbudget für die neue Konsole 100 Millionen Dollar betragen wird. Dies weist darauf hin, daß für Deutschland alleine rund 45 Millionen DM geplant sein dürften. Zum Vergleich: Sony hat 1995 zum Start der PlayStation „nur" 25 Millionen DM ausgegeben. 21st Century, der traditionsreiche Hersteller von Flippersimulationen, muß Konkurs anmelden. Bereits im Juni 1997 hatte das Unternehmen massive Entlassungen vorgenommen, um die Kostenposition zu verbessern. TopWare muß sich in Deutschland vom ursprünglichen Plan verabschieden, eigenproduzierte Spiele für nur DM 49,95 anzubieten. In diesem Zuge wird das Label TopWare Interactive ins Leben gerufen, das fortan Vollpreisspiele entwickelt und vertreibt. Bei Nintendo liegt sowohl der Software- als auch der Hardware-Absatz in den internationalen Märkten immer noch hinter den Erwartungen. Vor allem durch die eklatante Benachteiligung der Lizenznehmer bei der Preisgestaltung wollen viele Firmen nicht mehr produzieren. Nintendo veranstaltet am 10. und 11. März eine Lizenznehmerkonferenz in Rom, bei der mehr Marketing-Unterstützung und neue Cartridge-Preise angekündigt werden. Infogrames zieht sich währenddessen aus dem Multimedia-Software-Geschäft zurück. „Momentan sind Games einfach der beste und einzige Grund, sich einen Home Computer zu kaufen", meint Infogrames-President Bruno Bonnell. Doch noch vor wenigen Monaten war Bonnell überzeugter Verfechter der Theorie, Multimedia-Programme seien der Schlüssel zum Massenmarkt. Von den eigenen Visionen möglicher-

Nintendo kündigte noch während der Spielwarenmesse bis zu 30 Titel im ersten Halbjahr an. Die Flaute an Top-Titeln verursachte jedoch erhebliche Marktanteilsverluste, die erst im zweiten Halbjahr wieder aufgeholt werden konnten.



Nintendo lenkt ein: 3rd-Party-Programmierer sollen bessere Cartridge-Preise für N64 angeboten bekommen.

Sony propagierte während der Spielwarenmesse die sogenannte dritte Software-Generation. Spektakuläre Spiele wie Gran Turismo trugen wesentlich zum Absatz der Hardware bei.

Bei TopWare verabschiedet man sich von Mittelpreisstellungen: In Zukunft will man Spieletitel zum Vollpreis anbieten.

weise nicht mehr so recht überzeugt, will Infogrames allerdings einen Fuß in der Tür behalten und erwirbt 25 Prozent des Multimedia-Publishers EMME Interactive. Als geübtes Showtalent erweist sich Bruno Bonnell auch beim Übernahmegerangel um Virgin. In einem Interview gibt sich der Franzose kämpferisch: „Wir spielen bei diesem Spiel mit, wir sitzen am Tisch, wir haben einen Haufen Dollars und wir sind bereit, zu spielen." Virgins Muttergesellschaft Spelling hatte zwar zuvor einen Börsengang angekündigt, verhandelt aber noch mit verschiedenen Interessenten. Währenddessen mußte das Unternehmen die geplante Übernahmesumme von rund 250 Millionen US-Dollar inzwischen auf einen Betrag zwischen 90 und 130 Millionen Dollar herunterschrauben. Im März verkauft Pearson Mindscape überraschend an The Learning Company. Dagegen übernimmt nicht ASC Games, sondern Take 2 Interactive die Europa-Organisation von BMG Interactive. Die ehemaligen BMG-Büros in Paris und München werden in Take 2 umbenannt; die Londoner Niederlassung wird mit der Take 2-Zentrale in Windsor zusammengelegt. Blue Byte entwickelt sich zur munter sprudelnden Quelle für neue, unabhängige Spiele-Schmieden in Deutschland.

Die ehemaligen Blue Byte-Programmierer Peter Ohlmann und Adam Sprys werden für TopWare Interactive das Aufbau-Strategiespiel `Knights & Merchants´ auf den Markt bringen. Der Titel kann zwar qualitativ nicht mit `Die Siedler III´ mithalten, erweist sich aber später im Jahr durch ein gelungenes Veröffentlichungs-Timing als interessanter Umsatzbringer für das Mannheimer Unternehmen.

April: Interplay plant den Gang an die Börse

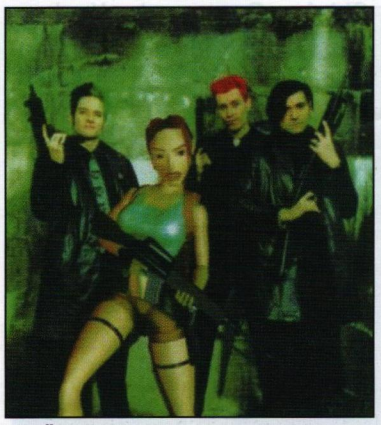
Interplay kündigt den Gang an die Börse an und will damit mehr als 70 Millionen US-Dollar erlösen. Doch auch die Anleger erfahren wegen der damit einhergehenden Veröffentlichungspflicht der Geschäftsergebnisse von massiven Verlusten, die das Unternehmen im letzten Geschäftsjahr gemacht hat. Der Erlös fällt weit niedriger aus als erwartet. In Texas macht Gathering of Developers wieder von sich reden: Edge of Reality, die neue Spiele-Schmiede von Acclaims `Turok´-Schöpfer Rob Cohen, schließt sich dem Entwickler-Konglomerat an. Die Firma will zwei N64-Titel entwickeln. Cendant Software übernimmt Syracuse Language Systems, die sich vor allem mit sprachgesteuerten Fremdsprachen-Lernprogrammen einen Namen gemacht haben. Damit will das Unternehmen seine eigene Edutainment-Reihe stärken. Auch Hasbro Interactive bleibt nicht untätig und kündigt die Übernahme von Atari und Avalon Hill an. Atari gehörte zuvor zu JTS Corporation und bringt Hasbro nun Rechte an rund 75 klassischen Atari-Titeln. Der Brettspiel-Hersteller Avalon Hill hat dagegen unter anderem bereits die Vorlage für Sid Meiers Computerspiel `Civilization´ auf den Markt gebracht und verfügt zudem über weitere, umsetzungsfähige Strategiespiel-Lizenzen. Nintendo of Europe bekommt währenddessen noch mehr Kompetenz: Die Unzufriedenheit mit der Marktposition in den europäischen Territorien führt dazu, daß wichtige Management-Funktionen von Japan auf Großostheim übertragen werden. Wichtigster Punkt für die Lizenznehmer ist die Erteilung von Produktgenehmigungen, die nun für europäische Publisher in Deutschland erteilt werden. Der Multimedia-Software-Hersteller Sound Source Interactive übernimmt fast unbemerkt von der Branchenöffentlichkeit den Entwickler BTW Labs. Dieses Studio hatte das Strategiespiel `Panzer General´ für Mindscape/SSI hergestellt. Mit der Akquisition will Sound Source stärker in den Spielebereich einsteigen. Im April verliert Blue Byte weitere Entwickler: Thomas Friedmann, Thomas Häuser und Thorsten Knop verlassen das Mülheimer Unternehmen im April, um sich mit dem Entwickler Funatics selbständig zu machen. Später verdichten sich die Informationen, daß Funatics das enorm erfolgreiche Brettspiel `Die Siedler von Catan´ für Eidos umsetzen will. Offizielle Bestätigungen bleiben jedoch sowohl von Eidos als auch von Funatics aus. Trotzdem hat Eidos innovatives Marketing offenbar für sich gepachtet: Zusammen mit der Berliner Edel-Punkband Die Ärzte produzieren die Hamburger einen Musik-Clip für den neuesten Ärzte-Hit `Männer sind Schweine´. In dem Clip, der auf viva und MTV mindestens 50 mal pro Woche läuft, bekämpft sich `Tomb Raider´-Star Lara Croft mit der Band. Beeindruckend ist auch die Effizienz beim Mitteleinsatz: Hätte Eidos die selbe Strecke als Werbespot geschaltet, müßte man drei Millionen Mark pro Woche investieren.

Mai: Sega Dreamcast wird geboren

Der Mai steht im Zeichen großer Ereignisse. Einerseits findet die E3 in Atlanta statt, andererseits enthüllt Sega erstmals in Tokio die neue Superkonsole Dreamcast. Bei der Dreamcast-Präsentation begeistern der Esprit und das neue Konzept von Sega-President Shoichiro Irimajiri mehr als die Technologie, da die meisten Titel erst in frühen Phasen vorliegen. Die Maschine soll Ende des Jahres in Japan und im September 1999 in Europa und den USA verfügbar sein. Die E3 macht dagegen klar, daß die Spieleszene endgültig den Kinderschuhen entwachsen ist. Die technologische Qualität der Titel ist insgesamt so hoch, daß in Zukunft Markenaufbau und Vermarktung immer wichtiger werden werden. Rechtzeitig zur E3 gibt Nintendo endlich dem Drängen der Lizenznehmer nach und senkt die Preise für N64-Cartridges soweit ab, daß 3rd-Party-Hersteller nun Titel zwischen DM 99,- und 129,- anbieten können. Sony läßt da-

Der neue Sega-President Shoichiro Irimajiri zeigt stolz die neue Superkonsole Dreamcast: Noch vor der E3 wurde das Gerät ausgewählten Pressevertretern vorgeführt.

Fotos: C. Holowaty (4), SCEG (1), Eidos (1)



Die Ärzte kämpfen gegen Lara Croft: Im Musikvideo der Punkband gelingt Eidos eine einzigartige Plazierung.

gegen wie im Vorjahr die größte Messeparty steigen und feiert die weltweiten PlayStation-Erfolge mit einem minutenlangen Feuerwerk. Hinter den Kulissen arbeitet man allerdings bereits an weiteren Marketing-Kampagnen, wobei speziell in Deutschland auf markenaufbauende Maßnahmen wie Sponsoring und Product Placement gesetzt wird. MicroProse macht dagegen vor allem durch intensive Sondierungsgespräche zum Verkauf des angeschlagenen Unternehmens von sich reden. Bei Konami begeistert vor allem das PSX-Action-Adventure `Metal Gear Solid´, für das Konami Deutschland das größte Einzelbudget zur Vermarktung zur Verfügung stellen will. Bei Mindscapes neuem Mutterunternehmen The Learning Company ist die Entscheidung gefallen, daß TLC unter Mindscape Deutschlands Führung hierzulande expandieren wird. Gerd Körnig wird dabei zum Geschäftsführer des gemeinsamen Unternehmens, das aus dem Tewi Verlag und Mindscape Deutschland besteht. Im Umfeld der E3 tauchen zudem erste Gerüchte auf, daß Cendant das aus Davidson & Associated, Sierra On-Line, Blizzard und Knowledge Adventures bestehende Spiele-Imperium abstoßen will. Diese Information soll sich im im Lauf des Jahres bestätigen. Take 2 Interactive gelingt es währenddessen, sich die Distributionsrechte für die ersten zehn Titel des Entwickler-Konglomerats Gathering of Developers zu sichern. Bereits im Vorfeld der E3 gibt Electronic Arts ein spektakuläres Joint Venture mit dem japanischen Rollenspiel-Spezialisten SquareSoft bekannt. In dessen Rahmen sollen die Unternehmen Square Electronic Arts im kalifornischen Costa Mesa und in Tokio Electronic Arts Square gegründet werden. Beide Unternehmen sollen jeweils exklusiv die jeweiligen Produkte des Partners in Nordamerika bzw. Japan vertreiben. Der französische Publisher Titus übernimmt den britischen Simulations-Spezialisten Digital Integration. DI hatte sich einen Namen durch Simulationen wie `Hind´ gemacht. THQ übernimmt dagegen den 3D-Spezialisten GameFX auf Basis einer Aktien-Transaktion und sichert sich damit den Zugriff auf bestimmte 3D-Technologien. Die geplante Fusion zwischen Pulse Entertainment und 7th Level, die noch Ende 1997 bekanntgegeben wurde, platzt nun doch. Nun heißt es offiziell, daß es profitabler sei, die jeweils eigenen Technologien separat zu entwickeln und zu vermarkten. Die wohl größte Produktüberraschung kommt dieses Jahr dagegen aus Deutschland: Von Sunflowers Aufbau-Strategiespiel `Anno 1602´ konnten nach nur drei Wochen bereits 200.000 Stück durchverkauft werden. Bis Jahresende stellt Infogrames weitere Marketingmittel in Höhe von rund zwei Millionen DM zur Verfügung und erreicht fast 600.000 verkaufte Stück. In Deutschland hat Media Points Geschäftsführer Matthias Bähr nach dem geplanten Gang an die Börse große Pläne: In den nächsten zwei Jahren will der Berliner ein Software-Einzelhandelsnetz mit bundesweit 300 Filialen gründen.

Die E3 in Atlanta erweist sich als Parkett für die bisher beste Produktqualität für Unterhaltungs-Software.

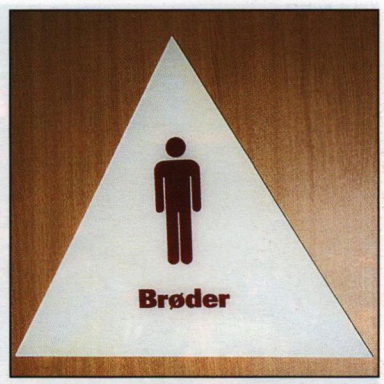
Diese Pläne finden im September ein jähes Ende: Bähr muß aus gesellschaftsrechtlichen Gründen noch vor dem geplanten Börsengang Konkurs anmelden. Eine Welle an Spekulationen bricht währenddessen über Psygnosis herein, als Firmengründer Ian Hetherington das Unternehmen überraschend verläßt. Nach Berichten der Sunday Times weise dies darauf hin, daß sich Sony als Muttergesellschaft nun doch von Psygnosis trennt. Später soll sich herausstellen, daß Sony das Unternehmen weiter hält, aber in einigen Bereichen konsolidiert.

Juli: Brøderbund wird Teil von TLC

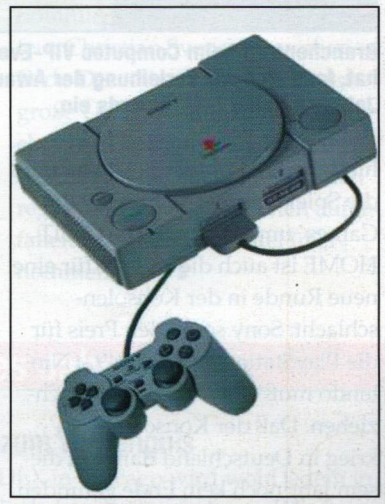
Activision übernimmt Head Games Publishing für eine Million Stammaktien. Damit wollen die Kalifornier vor allem ihr Software-Angebot in mittleren Preislagen stärken. Um MicroProse zieht sich die Schlinge währenddessen immer enger zu: Offenbar um den Unternehmensverkauf zu vereinfachen, wird das Entwicklungsstudio in Austin geschlossen und 30 Mitarbeiter werden entlassen. Die Arbeiten an `Guardian: Angels of Justice´ werden eingestellt. Im Zuge der immer verwirrenderen Spekulationen um den Virgin-Verkauf trennt sich Revolution (`Baphomet's Fluch´) vom langjährigen Publishing-Partner. Activision übernimmt kurz danach einen in der Höhe nicht offiziell bekanntgegebenen Anteil an der Spiele-Schmiede Pandemic Studios. Damit folgt Activision der Strategie, veränderungswilligen Mitarbeitern die Möglichkeit der Existenzgründung zu bieten. Pandemic wurde von den Activision-Designern Josh Resnick und Andrew Goldman gegründet. The Learning Company hat noch mehr Appetit: Im Juli wird die Übernahme von Brøderbund bekanntgegeben. Erst später wird klar, daß TLC Brøderbunds Spiele-Division Red Orb auflösen und die meisten Spieleprojekte nicht mehr zu Ende bringen wird.

August: Compilationkrieg und Preissturz

Nach monatelangem Verhandlungsmarathon konnte Spelling Entertainment Teile von Virgin Interactive sowie die `Command & Conquer´-Schmiede Westwood Studios an Electronic Arts verkaufen. Was mit dem Rest von Virgin und der europäischen Organisation sowie mit Avalon geschieht, bleibt zunächst unklar. Electronic Arts



Aus für Brøderbunds Spielepläne: Nach der TLC-Übernahme wird die Games-Division Red Orb aufgelöst.



PlayStation preisaggressiv: Zur CeBIT HOME wird der Preis der Hardware auf DM 249,- gesenkt. Nintendo muß einen Tag danach mit dem N64 nachziehen.

übernimmt außerdem von Funsoft die Schweizer Distributor ABC Software AG. ABC bedient für EA den österreichischen und schweizerischen Markt. Peripherie-Produzent Logitech beteiligt sich mit 49 Prozent an dem deutschen Zubehör-Hersteller Space Control GmbH. Gleichzeitig erwirbt Logitech nach drei Jahren die Option, das Unternehmen komplett zu kaufen. Die vielversprechende Spiele-Schmiede Crack dot com gibt dagegen auf: Im August muß das Studio seine Zahlungsunfähigkeit eingestehen. Später verschenkt Crack dot com den Source-Code des in Entwicklung befindlichen 3D-Shooters `Golgotha´ und schließt die Pforten. In Deutschland bricht dagegen der Compilation-Krieg aus: Infogrames, Electronic Arts und Virgin kündigen während der CeBIT HOME überraschend die Mega-Compilation `Best of Games, Vol. 1´ an. TopWare reagiert scharf und wirft der Publisher-Allianz „Scheinverhandlungen" vor. Bis zum Tag vor der Ankündigung der eigenen Compilation habe man nämlich noch mit TopWare wegen einer Beteiligung an deren Mega-Compilation `Gold Games 3´ verhandelt. Später gelingt es TopWare, den alleinstellenden Namen `Best of Games´ zu ver-

Branchentreff beim Computec VIP-Event: Fast alles, was Rang und Namen hat, fand sich zur Verleihung der Awards zum Computer- und Videospiel des Jahres und der MCV Awards ein.

hindern; die Publisher-Allianz muß die Spielesammlung in `Play the Games´ umbenennen. Die CeBIT HOME ist auch die Kulisse für eine neue Runde in der Konsolenschlacht: Sony senkt den Preis für die PlayStation auf DM 249,-; Nintendo muß einen Tag später nachziehen. Daß der Konsolenpreiskrieg in Deutschland damit in diesem Jahr noch kein Ende gefunden hat, ahnt zu diesem Zeitpunkt noch keiner. Die ehemaligen `Bundesliga Manager´-Programmierer Werner Krahe, Jens Onnen und Andreas Niedermeier machen sich mit dem Entwicklerstudio heart-line selbständig. Erstes Projekt ist der Fußballmanager `Kurt´. Hasbro übernimmt MicroProse: Vor allem die Europa-Distribution und Teile der Research & Development-Studios sollen Hasbros Position im Markt für Computer- und Videospiele stärken. Die Organisation in Deutschland zwischen Hasbro Interactive in Hamburg und MicroProse in Bielefeld bleibt zunächst unklar. Im Tauziehen um die Bundesliga-Lizenz erhält Electronic Arts den Zuschlag. Ab Oktober darf EA für fünf Saisons bis zum Jahr 2003 weltweit exklusiv Spiele auf Basis der ersten Liga herstellen. In den USA übernimmt Electronic Arts dagegen einen Minderheitsanteil an der Spiele-Schmiede Kodiak Entertainment. Kodiak soll unter anderem Wrestling-Spiele für EA herstellen.

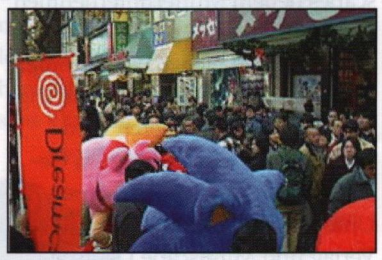
September: Sony geht gestärkt aus dem Preiskrieg ervor

Am 4. September fällt der Startschuß für die englische Ausgabe von MCV. MCV – The Market for Home Computing and Video Games erscheint ab sofort wöchentlich und wird von Stuart Dinsey geleitet, der zuvor zwölf Jahre lang Chefredakteur des englischen Handelsmagazins CTW gewesen war. Die Verwirrung um Infogrames' Akquisitionsziele in den USA nimmt zu: Nach Berichten der französischen Zeitung La Tribune soll unter Berufung auf Aussagen von Infogrames-Geschäftsführer Thomas Schmider Activision übernommen werden. Der Bericht wird offenbar mit Unmut von Activision aufgenommen; Bruno Bonnell dementiert kurz danach eilig. An den Gerüchten um den Verkauf von Cendant Software ist dagegen doch etwas dran: Anfang September bestätigt das Dienstleistungs-Unternehmen, daß das Spiele-Imperium entweder an die Börse gebracht oder verkauft werden soll. In der deutschen Entwicklerszene herrscht indes Aufbruchstimmung: Am 19. September treffen sich erstmals Spiele-Entwickler aus Deutschland im Darmstädter Wasserturm zum Unterhaltungssoftware Forum 98 (USF 98). Ziel ist nicht die Gründung eines Entwickler-Konglomerats nach Vorbild von Gathering of Developers, sondern ein verstärkter Erfahrungs- und Ressourcen-Austausch. Nach einer ersten Zwischenbilanz geht Sony derweil gestärkt aus dem Preiskrieg hervor. Der PlayStation-Umsatz legt weiter kräftig zu, während das N64 auf fast gleichbleibendem Niveau weiterläuft. Eidos übernimmt in den USA überraschend die kalifornische Software-Schmiede Crystal Dynamics. In den folgenden Wochen werden Scott Steinberg, Vice President of Marketing, und CEO Rob Dyer ins Top-Management von Eidos USA befördert. In Frankreich startet Infogrames mit Game One einen TV-Sender, der ausschließlich über Spiele berichtet. Das Konzept soll in Kürze auch auf die USA und andere europäische Territorien ausgeweitet werden. Ein Sturm der Entrüstung bricht in Deutschland los, als Konami und Sony ankündigen, notfalls gerichtlich Grauimporte von NTSC-Spielen unterbinden zu wollen. „Durch diese Neuregelung tritt lediglich eine Kriminalisierung der kleinen Anzahl von Importspielern sowie eine absolut gefährliche existentielle Bedrohung für Fachhändler, auf die einen großen Teil ihres Umsatzes durch Importspiele machen", meint Bernd Herfurth, Geschäftsführer von Freak's Shop. Die Konzernspitze von Sony hat sich derweil – zumindest vorerst – entschieden: Psygnosis soll nun doch nicht verkauft werden. Im Compilation-Krieg setzt TopWare noch einen drauf: Die Mannheimer verklagen Electronic Arts wegen Industriespionage und Verstoß gegen eine geschlossene Verschwiegenheitserklärung. EA sieht den Vorwurf offiziell gelassen und behält Recht. TopWare muß den Vorwurf später fallen lassen. Zum Computec VIP-Event im September strömt wieder einmal die Branchenprominenz: Im Dschungel-Ambiente werden die Awards zum Computer- und Videospiel des Jahres und die MCV-Auszeichnungen Marketing-Idee 1998 und PR-Idee 1998 verliehen. Als Spiele des Jahres werden `Age of Empires´ (PC), `Gran Turismo´ (PSX) und `Banjo-Kazooie´ (N64) ausgezeichnet. Die Marketing-Idee geht zum zweiten Mal in Folge an Eidos Interactive für das Product Placement von Lara Croft im Ärzte-Video. Die PR-Idee geht an Electronic Arts, die mit `FIFA – Road to World Cup´ in der Allgemeinpresse den Ausgang der Weltmeisterschaft vorhersagten.

Mit dem Mario-Pak sorgt Nintendo ab November wieder für eine deutliche Belebung der N64-Hardware-Umsätze.

Oktober: Sonys erster Kopierschutz innerhalb von Stunden geknackt

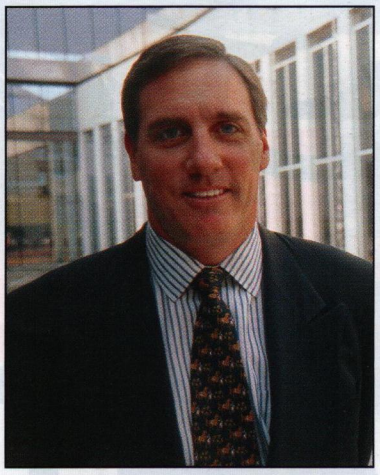
Der Oktober beginnt dramatisch: TopWare-Vorstand Dirk Hassinger wird wegen Verdachts auf Steuerhinterziehung und akuter Flucht- und Verdunkelungsgefahr festgenommen. Interplay startet die eigene Deutschland-Vertretung mit Ingo Horn als erstem Mitarbeiter. Horn war früher PR Manager bei Infogrames. Nintendo setzt nach dem Preisrutsch der PlayStation und des Nintendo 64 auf DM 249,- die Brechstange an: Ab November soll das Nintendo 64 zusammen mit `Mario 64´ im Bundle als ´Mario' Pak für DM 249,- angeboten werden. Die Offensive ist erfolgreich: Nach Handelsangaben dreht sich das Nintendo 64 nun deutlich besser. Schlechter läuft es für Sir-Tech: Das traditionsreiche Rollenspielhaus muß die Publishing-Division schließen, hält aber an der Entwicklung von `Wizardry 8´ und `Jagged Alliance 2´ fest. Währenddessen erkennt Sony langsam den Ernst der Raubkopierer-Aktivitäten und kündigt drei verschiedene Kopierschutzverfahren an, die bis Jahresende eingesetzt werden sollen. Die erste Software-Lösung, die später „heimlich" an `MediEvil´ ausprobiert wurde, wird allerdings be-



Schlangestehen in Japan: Zum Dreamcast-Release herrschte reger Andrang im Tokioter Elektronik-Viertel Akihabara.

Mit dem Börsengang der COMPUTEC MEDIA AG wird der Grundstein zur internationalen Expansion des größten deutschen Fachverlages für Computer- und Videospielezeitschriften gelegt.

Fotos: C. Holowaty (3), F. Ossmann (1), SoJ (1)

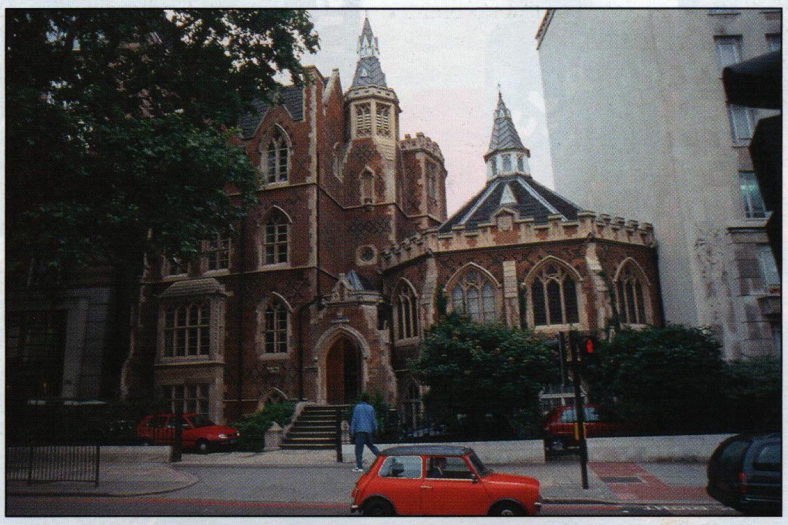


THQ-Chef Brian Farrell erwirbt im Dezember die Funsoft-Companies Softgold, Rushware und ABC Spielspaß.

reits innerhalb von wenigen Stunden geknackt und ein entsprechender Patch im Internet verbreitet. Die weiteren Maßnahmen stehen noch bis heute aus.

November: Muß auch Interplay aufgeben?

Interplay rutscht trotz der Erlöse aus dem Börsengang so weit in die roten Zahlen, daß die Unternehmensleitung offen über einen Verkauf des Unternehmens nachdenkt. Nach einem Fehlbetrag von 15,1 Millionen US-Dollar im dritten Quartal des Geschäftsjahres werden interne Divisionen konsolidiert und Interplays Strategie-Guru Ali Atabek muß neben anderen Mitarbeitern die Firma verlassen. Zudem wird der Titel `Secret of Vulcan Fury´ auf Eis gelegt. Außerdem werden alle Entwicklungsarbeiten in Europa, das Steckenpferd des Europa-Chefs Peter Bilotta, eingestellt. Indes herrscht Verwirrung um GT Interactive in Deutschland. Unter unklaren Umständen wird GTI-Geschäftsführerin Ivana Soddu von ihrer Position abberufen. Weitere Mitarbeiter verlassen in den Folgewochen das Unternehmen ebenfalls. Wie GTI in Deutschland weitergeführt werden soll, ist offenbar auch den leitenden GTI-Managern Frank Herman und John Pirie nicht klar: Bis Jahresende ist niemand in der Europa-Zentrale in der Lage, eine vernünftige Erklärung für die Vorgänge in der Hamburger Zentrale abzugeben. Dafür kauft die amerikanische Muttergesellschaft weiter ein. Im November übernimmt GTI das Internet-orientierte Software-Studio OneZero Media. Start frei zum Übernahme-Poker bei Cendant: In einem offenen Brief erklärt die Unternehmensleitung den Aktionären die Absicht, die Software-Division abzustoßen. Angeblich seien sechs Unternehmen an Cendant Software interessiert; der Verkauf soll Anfang 1999 abgewickelt werden. Ein Börsengang wird in der Erklärung nicht mehr erwähnt. Doch die Absichtserklärung zur Übernahme kommt nicht etwa von einem der bekannten Spiele-Publisher, sondern von dem französischen Medienkonzern Havas. Die Akquisition im Wert von rund einer Milliarde US-Dollar soll im ersten Quartal 1999 abgeschlossen werden. Peter Main, Vice President of Marketing bei Nintendo USA, löst in der Zwischenzeit mit Äußerungen über einen möglichen US-Preis für das Nintendo 64 von 99 US-Dollar neue Spekulationen über einen weiteren Preisrutsch auch in Europa aus. Dafür hat das Tauziehen um die von Electronic Arts nicht übernommenen Reste der Virgin-Organisation ein Ende: Per Management Buyout wird Virgin unabhängig von Spelling und Viacom. Die US-Niederlassung wird allerdings geschlossen. Am 27. November steht man in Japan wieder Schlange: Zwar wurden einige Software-Versprechen wie `Sonic Adventures´ zum Launch des Dreamcast nicht gehalten, aber die Videospiele-Fans reißen sich um Segas neue Superkonsole. Die Erstauslieferung von 140.000 Einheiten ist laut Sega innerhalb von 30 Minuten ausverkauft. Die COMPUTEC MEDIA AG wird Ende November am Neuen Markt notiert. Damit soll die Expansion des größten deutschen Fachverlages für Computer- und Videospielemagazine in den USA und anderen Märkten finanziert werden.



Konfusion bei GT Interactive: Trotz massiver Umstrukturierungen in Deutschland trägt das Londoner Hauptquartier nichts Erhellendes zu den Hintergründen bei.

Dezember: Aus Funsoft wird THQ Deutschland

Funsoft hat nach dem Abstoß ausländischer Tochtergesellschaften und Beteiligungen nun endlich einen Käufer gefunden. THQ wird die Gruppe übernehmen, die in THQ Deutschland umbenannt wird. Konsequenzen auf den Renommier-Vertrag mit LucasArts hat die Übernahme nicht; der Vertrag bleibt bestehen. Aufregung im Handel über Schleuderpreise: Electronic Arts bringt über den in Königswinter ansässigen Tandem Verlag ältere Top-Titel für nur DM 15,98 VK. in die Aldi-Märkte. Der Handel reagiert empört, EA versucht, die Gemüter zu beruhigen, aber eine Bilanz zur Wirkung der Niedrigpreispolitik der Aachener läßt sich erst später ziehen. Anfang Dezember ist es dann auch in den USA soweit: MCV erscheint wöchentlich und wird von einem renommierten Team um Chefredakteur Christian Svensson produziert. Ende Dezember wartet noch eine große Überraschung auf die Branche: The Learning Company, die das ganze Jahr über bereits durch rege Akquisitionstätigkeiten aufgefallen ist, wird von Mattel übernommen... *(ch)* ▮

Skurrilitäten des Jahres 1998

Ein Scanner wird für Bill Gates zum Verhängnis

Bill Gates' Panne während der COMDEX in Chicago wird wohl jedem in amüsanter Erinnerung bleiben: Um die Leistungsfähigkeit von Windows 98 zu demonstrieren, schloß ein Microsoft-Mitarbeiter eine Vielzahl an Peripherie-Geräten gleichzeitig an. Ein Scanner wurde Gates zum Verhängnis: Das System hängte sich aus unerfindlichen Gründen auf, das Gelächter des Publikums war größer als beim besten Bühnengag.

Unstrukturierung oder Umstrukturierung?

In der Rubrik `Skurrilster MCV-Tippfehler´ ist die Titelseite der MCV KW 46 nicht zu überbieten. Im Bericht über organisatorische Veränderungen bei GT Interactive in Deutschland ist nicht von einer Umstrukturierung, sondern von einer Unstrukturierung die Rede. Doch handelt es sich tatsächlich um einen Tippfehler? Bis heute ist die Londoner Zentrale von GT Interactive nicht in der Lage gewesen, Hintergründe der personellen Umbesetzungen offiziell bekanntzugeben oder gar darauf hinzuweisen, wer die deutsche Niederlassung nach dem Fortgang von Geschäftsführerin Ivana Soddu überhaupt leitet...

Geburtstagsparty einmal anders

32.000 Gäste auf der Geburtstagsparty: Zum 40jährigen Wiegenfest hat Infogrames-Chef Bruno Bonnell am New Yorker Marathonlauf teilgenommen. Wie gut, daß das Catering nicht auf Kosten des Franzosen ging.

Das skurrilste Game Boy-Add-On kommt von Bandai

In Japan gibt es im Bereich des elektronischen Firlefanz wohl nichts, was es nicht gibt. Für den High-Tech-Angler kam dieses Jahr von Bandai ein Sonarechogerät auf den Markt, das Fischschwärme aufspürt. Das 16 cm lange, zylinderförmige Gerät schwimmt auf der Wasseroberfläche und überträgt Daten über Fischschwärme auf den Game Boy des verspielten Anglers.

Seltsame Hobbies von Richard Garriott

Origin-Veteran und `Ultima´-Erfinder Richard Garriott will offenbar den Spielewelten entfliehen und frönt skurrilen Hobbies. In diesem Jahr ließ sich der exzentrische Designer mit einem Spezial-U-Boot zum Wrack der Titanic transportieren, das er für ein Entgelt von 32.500 US-Dollar 20 Minuten lang bestaunen durfte. Aber wen wundert's: Garriott verfügt auch zuhause über einen beachtlichen Fundus an außergewöhnlichen Sammlerstücken. Highlights sind das Vampirjäger-Kit und die Schrumpfkopf-Sammlung...

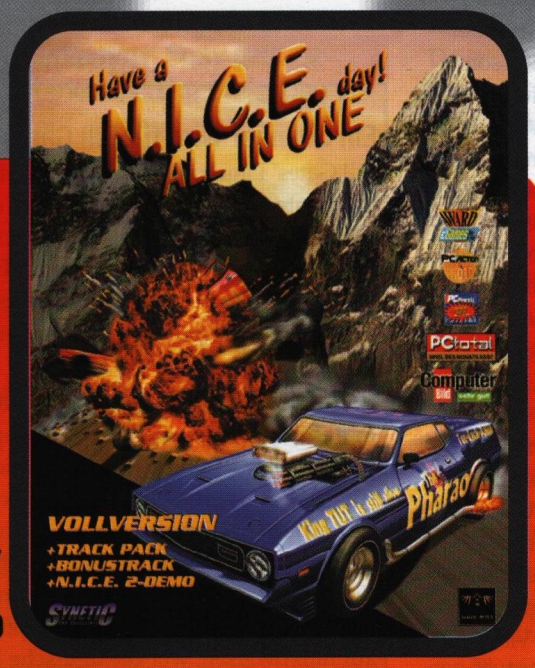
enter classics on

Ausgezeichnet mit dem **PC-GAMES Classic Award**

THEMA DES MONATS: RACING

DOPPELSIEG!

JEDER TITEL DM 39,95*



NEU!

85%

Have a N.I.C.E. day! All in one

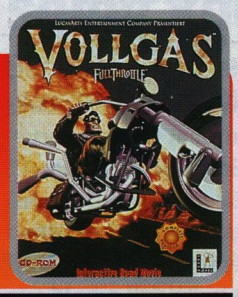
NEU!

76%

MicroMachines V3

DISPLAY INKLUSIVE
(BEISPIELBESTÜCKUNG)

JEDER TITEL **DM 29,95***

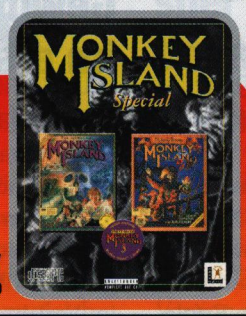


73%

VOLLGAS

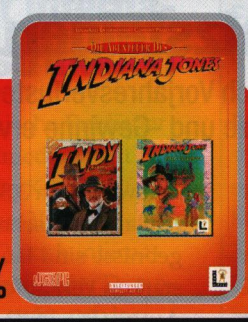
84%

X-WING COLLECTOR'S CD



86%

MONKEY ISLAND SPECIAL



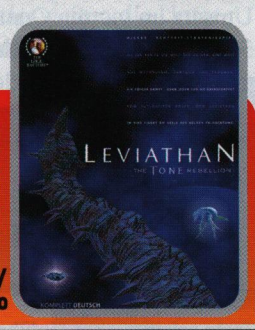
88%

INDIANA JONES 3&4

72%

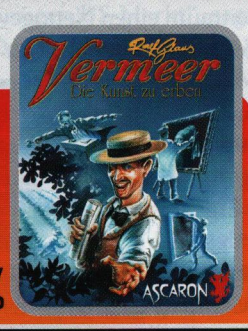
FATAL RACING

NEU!



87%

Leviathan

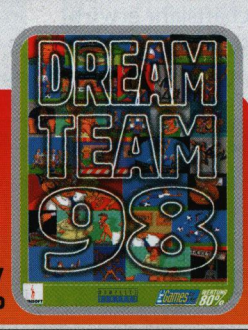


78%

VERMEER

71%

DEEP SPACE NINE HARBINGER

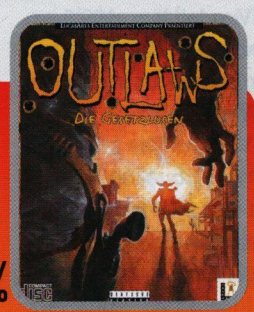


80%

DREAM TEAM 98

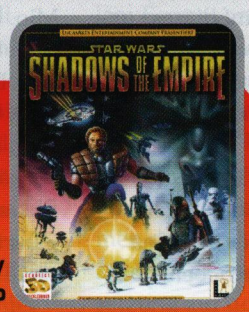
JEDER TITEL **DM 39,95***

NEU!



82%

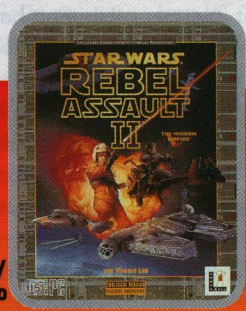
Outlaws



NEU!

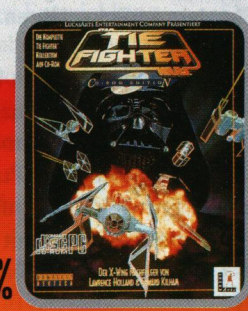
77%

Shadows of the Empire



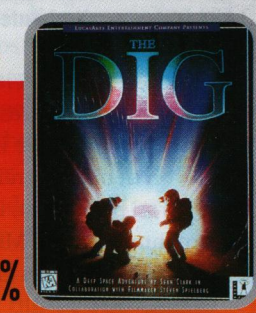
83%

REBEL ASSAULT 2



85%

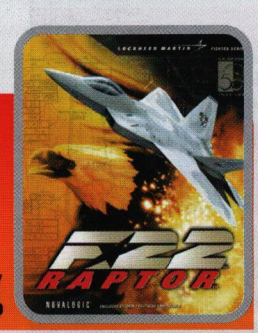
TIE FIGHTER



89%

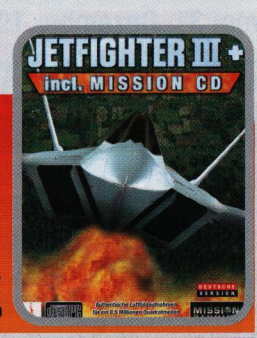
THE DIG

NEU!



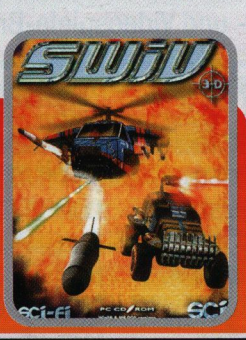
86%

F22 Raptor



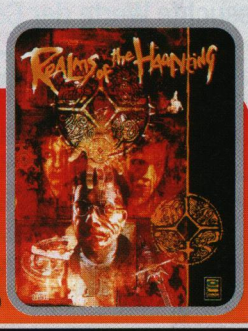
76%

JETFIGHTER 3



82%

SWIV 3D



87%

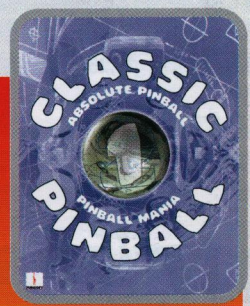
REALMS OF THE HAUNTING

79%

ELISABETH I.

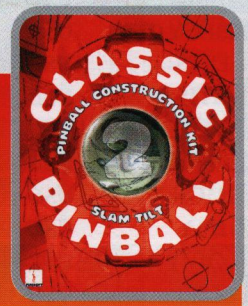
87%

BIING!



73%

CLASSIC PINBALL 1



73%

CLASSIC PINBALL 2

www.funsoft-online.com

Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT**

RUSHWARE GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111

Alle Titel sind ausgezeichnet mit dem CLASSIC AWARD PC Games Disc & Mag PC GAMES Classic Award

*unverbindliche Preisempfehlung! Änderungen und Irrtümer vorbehalten!

Take 2 erwirtschaftet 104 Prozent Umsatzsteigerung

Der US-Publisher konnte nach Vorjahresverlusten im 1998er Geschäftsjahr Rekordumsätze und -Gewinne erwirtschaften.

New York. Take 2 Interactive hat in dem am 31. Oktober abgeschlossenen 1998er Geschäftsjahr einen Rekordumsatz von 191,072 Millionen US-Dollar im Vergleich zu 97, 395 Millionen US-Dollar im vergangenen Geschäftsjahr erwirtschaftet. Das bedeutet eine Umsatzsteigerung im Vergleich zum Vorjahr von 104%. Der Nettogewinn des Unternehmens belief sich auf 6,015 Millionen US-Dollar, verglichen mit einem Verlust von 3,623 Millionen US-Dollar im Vergleichszeitraum des vorigen Geschäftsjahres. Das Geschäftsergebnis wurde in starkem Maße von dem erfolgreichen vierten Quartal beeinflußt, in dem das Unternehmen 63,221 Millionen US-Dollar Umsatz bei einem Nettogewinn von 3,3 Millionen US-Dollar erwirtschaftet hat. Diese Ergebnisse sind laut Take 2 auf die starken Verkäufe von `Grand Theft Auto´ (PC, PSX) sowie den Erfolg von `Rainbow Six´ (PC) vor allem in Europa zurückzuführen. „Wir sind extrem zufrieden mit Take 2s 1998er Ergebnissen", erklärt Ryan Brant, CEO und President von Take 2 Interactive. „Unsere Firma erreichte ein signifikantes Umsatzwachstum und Profitabilität in einer Periode starken internen Wachstums und wichtiger Übernahmen. Im Jahre 1998 hat die Firma eine globale Distributions-, Publishing- und Entwicklungs-Infrastruktur ausgebaut, gepaart mit einem erfahrenen Management-Team." *(fo)* ▮

Rainbow Six, PC: Das starke vierte Quartal von Take 2 ist unter anderem auf die guten Verkäufe des 3D-Shooters zurückzuführen.

Ubi Soft berichtet Gewinnsteigerung im ersten Halbjahr

Paris. Der französische Publisher Ubi Soft hat im ersten Halbjahr des laufenden Geschäftsjahres eine 53%ige Umsatzsteigerung auf 301,2 Millionen Francs im Vergleich zu 196,6 Millionen Francs im Vorjahreszeitraum gemeldet. Das Unternehmen konnte in diesem Zeitraum einen Nettogewinn von 16,9 Millionen Francs im Vergleich zu 8,6 Millionen Francs im Vorjahreszeitraum erwirtschaften. Dies entspricht einer Gewinnsteigerung von 96,5%. Dabei spiegele dieses Ergebnis laut Ubi Soft den Erfolg der Titel `Rayman´ und `Racing Simulation 2´ (beide PC) sowie `SCARS´ (PC, PSX) wider. Weiterhin belege das Geschäftsergebnis eine starke internationale Orientierung des Unternehmens, da der Umsatz aus den Exportgeschäften von Ubi Soft rund 68% des Gesamtumsatzes ausmache. Ubi Soft hat im Verlauf dieses Halbjahres seinen Produktionsbereich stark ausgebaut: Das Unternehmen hat vier neue Entwicklungsstudios in New York, Mailand, Barcelona und Tokyo gegründet und währenddessen das Wachstum der Studios in China und Kanada vorangetrieben. *(fo)* ▮

STB Systems meldet Verluste im vierten Quartal

Richardson. Grafikkarten-Hersteller STB Systems hat für das vierte Quartal des Ende Oktober abgeschlossenen Geschäftsjahres einen Verlust von 5,9 Mio. US-$ im Vergleich zu einem Nettogewinn von 3,6 Mio. US-$ im Vorjahreszeitraum hinnehmen müssen. Der Umsatz im vierten Quartal betrug 54,9 Mio. US-$ im Vergleich zu 60,7 Mio. US-$ im Vergleichszeitraum des Vorjahres. Der Umsatz des gesamten 98er Geschäftsjahres stieg hingegen um 33,5% auf 266,3 Mio. US-$ im Vergleich zu 199,5 Mio. US-$ im vorigen Geschäftsjahr. Der Nettogewinn betrug 1,7 Mio. US-$ im Vergleich zu 10,8 Mio. US-$ im Vorjahr. Die guten Verkäufe der `Velocity 4400´-Grafikkarte sollen laut STB im ersten Quartal wieder für steigende Umsätze sorgen. *(fo)* ▮

Trotz erfolgreicher Einführung der Velocity 4400-Grafikkarte mußte STB im vierten Quartal Verluste hinnehmen.

Wochenschlußkurse der Interactive-Branche

Ausgesuchte Werte der Computer- und Videospiele-Branche vom 31. Dezember 1998

Company	Börsenplatz	Kürzel/WKN	Währung	52-Wochen-Hoch	52-Wochen-Tief	Schlußkurs 11.12.1998	Schlußkurs 31.12.1998	Veränd. in %
3Dfx Interactive	NASDAQ	TDFX	USD	35,25	8,00	16,38	12,63	-22,89
3DO Company	NASDAQ	THDO	USD	4,94	1,88	3,16	4,81	52,22
7th Level	NASDAQ	SEVL	USD	12,63	1,25	3,06	2,66	-13,07
Acclaim Entertainment	NASDAQ	AKLM	USD	12,31	3,25	9,00	12,25	36,11
Activision	NASDAQ	ATVI	USD	18,25	8,75	11,81	11,13	-5,76
Adrenalin Interactive	NASDAQ	ADRN	USD	11,13	0,50	0,41	0,69	68,29
Advanced Micro Devices	NYSE	AMD	USD	32,75	12,75	30,19	29,00	-3,94
Creative Technologies	NASDAQ	CREAF	USD	25,31	7,88	16,81	15,00	-10,77
Diamond Multimedia	NASDAQ	DIMD	USD	16,50	2,88	6,38	6,38	0,00
Eidos Interactive	NASDAQ	EIDSY	USD	21,75	9,00	16,00	16,06	0,37
Electronic Arts	NASDAQ	ERTS	USD	57,13	33,25	45,06	56,13	24,57
GT Interactive	NASDAQ	GTIS	USD	11,50	3,56	5,50	5,00	-9,09
Infogrames	Paris	5257	€	400,40	188,00	356,80	56,40	--
Intel	NASDAQ	INTC	USD	126,19	65,63	116,44	118,56	1,82
Interactive Magic	NASDAQ	IMGK	USD	14,75	3,50	5,19	4,28	-17,53
Interplay Entertainment	NASDAQ	IPLY	USD	8,25	1,00	1,81	1,78	-1,66
Logitech	NASDAQ	LOGIY	USD	17,13	8,13	12,00	11,38	-5,17
Microsoft	NASDAQ	MSFT	USD	144,00	61,06	134,00	138,69	3,50
Midway Games	NASDAQ	MWY	USD	25,69	9,00	10,94	11,00	0,55
S3	NASDAQ	SIII	USD	9,25	1,50	5,25	7,36	40,19
Sony Corporation (US-Listing)	NYSE	SNE	USD	97,19	60,25	73,25	72,00	-1,71
Take-2 Interactive	NASDAQ	TTWO	USD	8,88	4,50	6,25	8,25	32,00
The Learning Company	NYSE	TLC	USD	32,81	14,13	28,31	26,13	-7,70
THQ	NASDAQ	THQI	USD	31,38	9,50	29,44	28,00	-4,89
Thrustmaster	NASDAQ	TMSR	USD	16,25	2,50	9,88	16,00	61,94
Ubi Soft	Paris	5447	€	1006,00	536,00	864,00	142,50	--

JoWooD und Media Publishing kooperieren weltweit

Der österreichische Publisher sichert sich die weltweiten Exklusivrechte der künftigen Entwicklungen von Media Publishing.

Ebensee/Stuttgart. Nachdem der österreichische Publisher JoWooD bereits bei der Vermarktung des Echtzeit-Strategicals `Mayday´ mit Media Publishing und deren Label Boris Games zusammengearbeitet hatte, weiten die Unternehmen ihre Kooperation nun weiter aus: Ab sofort wird JoWooD sämtliche Spiele von Media Publishing mitentwickeln sowie weltweit exklusiv vermarkten und vertreiben. Die erste Boris Games-Entwicklung `Mayday´ wird demnächst auch in englischer, französischer und spanischer Sprache voll lokalisiert erscheinen, eine polnische Version befindet sich bereits im Handel. Das erste im Rahmen der neuen Zusammenarbeit entstehende Produkt wird das Action-orientierte Aufbau-Strategiespiel `Frontierland – Der Eisenbahnpionier´ sein, das bereits im September 1999 erscheinen soll. „Die Erschließung Nordamerikas durch die Eisenbahn ist das zentrale Thema des Spiels, damit positionieren wir Frontierland zugleich als potentiellen Chartbreaker für den riesigen US-Markt", sagt JoWooDs Marketing-Direktor Wolfgang Wachmann. Bereits auf der kommenden E3 in Los Angeles soll das Projekt erstmals vorgestellt werden. „Wir sind stolz, mit Media Publishing einen Developer von internationalem Format an unserer Seite zu haben" fügt Geschäftsführer Andreas Tobler hinzu. „Das Team rund um Jürgen Weyrich arbeitet auf höchstem Niveau und teilt unsere Qualitätsansprüche sowohl hinsichtlich der Inhalte und Themen der geplanten Software-Titel als auch der professionellen Umsetzung auf dem jeweiligen neuesten Stand der Technik." *(fo)* ▮

Mayday, PC: Das Echtzeit-Strategiespiel wird in verschiedenen Sprachen lokalisiert und weltweit über JoWooD vertrieben.

Russischer Publisher sucht internationale Distribution

Moskau. Der russische Publisher ElectroTech Multimedia sucht für seinen aktuellen, in Kürze auf den Markt kommenden 3D-Shooter `Killer Tanks´ (PC) noch internationale Distributoren. Eine Demo-Version des Titels steht auf der Homepage des Unternehmens (www.electrotech.ru) zum Download bereit. Der Publisher hat neben `Killer Tanks´ noch zwei weitere PC-Titel in der Entwicklung. Es handelt sich dabei um das taktisch orientierte Rollenspiel `Eurasia: The Apocalypse´ und das 3D-Strategie-Adventure `Bestiary´. Beide Titel sollen ebenfalls im Laufe des Jahres fertiggestellt werden. Kontakt: Andrew Podereguine, Operations Manager, Tel. 007-095-928-7518, eMail: andrew@electrotech.ru. *(fo)* ▮

Killer Tank, PC: ElectroTech sucht internationale Distributoren für den 3D-Actiontitel.

Internationale Bestseller

Japan

PC CD-ROM

1. Nobunaga´s Ambition	Lavamind
2. Monahk Monahk	Compile
3. Galaxy Hero	Compile
4. Ultima Online 2	Origin
5. Unreal	GT Interactive

PlayStation

1. Super Detective	Compile
2. Smash Court 2	Namco
3. World Soccer	Acclaim
4. Legaiya Legend	Compile
5. R-Type	Irem

Nintendo 64

1. Pocket Monster Stad.	Nintendo
2. Diddy Kong Racing	Nintendo
3. Yoshi's Story	Nintendo
4. Famista 64	Nintendo
5. Let's Smash	Compile

Quelle:Login/64Dream/Famitsu

Österreich

PC CD-ROM

1. Tomb Raider 3	Eidos Int.
2. Die Siedler 3	Blue Byte
3. FIFA Soccer 99	Electronic Arts
4. Play the Games Vol. 1	Compilation
5. Caesar III	Cendant

PlayStation

1. Tomb Raider III	Eidos Int.
2. Crash Bandicoot 3	Sony
3. FIFA Soccer 99	Electronic Arts
4. Formel 1 ´98	Psygnosis
5. Gran Turismo	Sony

Nintendo 64

1. Zelda 64	Nintendo
2. Banjo-Kazooie	Nintendo
3. V-Rally	Infogrames
4. 1080° Snowboarding	Nintendo
5. Mission: Impossible	Infogrames

Quelle: Libro

England

PC-CD-ROM

1. Tomb Raider III	Eidos Int.
2. FIFA ´99	Electronic Arts
3. Half-Life	Cendant
4. Combat Flight Sim.	Micorosoft
5. South Park	Acclaim

PlayStation

1. FIFA ´99	Electronic Arts
2. Tomb Raider III	Eidos Int.
3. Crash Bandicoot 3	Sony
4. Brian Lara Cricket	Codemasters
5. Spyro the Dragon	Sony

Nintendo 64

1. Zelda	Nintendo
2. 1080° Snowboarding	Nintendo
3. F1 World Grand Prix	Nintendo
4. Banjo-Kazooie	Nintendo
5. V-Rally	Infogrames

Quelle: ChartTrack

Norwegen

PC-CD-ROM

1. Need For Speed 3	Electronic Arts
2. Railroad Tycoon2	Tale 2
3. Caesar III	Cendant
4. Rayman 2	Ubi Soft
5. Tomb Raider III	Eidos Int.

PlayStation

1. Spyro the Dragon	Sony
2. Tekken 3	Sony
3. Gran Turismo	Sony
4. Crash Bandicoot 2	Sony
5. Tekken 2	Sony

Nintendo 64

1. 1080° Snowboarding	Nintendo
2. GoldenEye 007	Nintendo
3. Lamborghini	Titus
4. Banjo-Kazooie	Nintendo
5. Mission: Impossible	Infogrames

Quelle: Faro

HINWEIS: Die aktuellen media control-Charts für Deutschland finden Sie auf Seite 23.

Kurz & Wichtig

EuroTalk will internationale Märkte erschließen

London. Der britische Sprachsoftware-Spezialist EuroTalk will seine Präsenz in internationalen Märkten verstärken. Zu diesem Zweck wurde der ehemalige TLC-Licensing Manager Bruno Sajno verpflichtet, der nun als Vice President of Sales and Marketing internationale Geschäfte ausbauen soll. „Wir haben jetzt eine fantastische Produktlinie und die Kapazität, diese überall in der Welt auszuliefern, voll lokalisiert in 49 Sprachen", erklärt EuroTalk-Chef Richard Howeson. „Mit Brunos Know-how haben wir nun das Ziel, eine der erfolgreichsten Multimedia-Companys zu werden." *(sd/fo)* ▮

Casio kooperiert mit Sony

Foster City. Casio kooperiert mit Sony Computer Entertainment. Im Rahmen der Kooperation soll Sony Casios `G-Shock´-Sportuhren-Sortiment pushen. Das `G-Shock´-Logo wird in Sonys in Kürze erscheinendem Boxspiel `Contender´ auf den Boxer-Screens und auf der Ringmatte erscheinen. *(fo)* ▮

Wireplay bietet 100 Spiele

Rochester. Das Gaming Network Wireplay hat inzwischen die Zahl von 100 Spielen erreicht. Die drei neuesten Spiele im Angebot des Services sind Bullfrogs `Populous 3´, Blue Bytes `Die Siedler 3´ sowie Microsofts `Combat Flight Simulator´. *(sd/fo)* ▮

SDL auf Expansionskurs

Maidenhead. SDL International expandiert in weitere internationale Märkte und eröffnet Geschäftsstellen in Beijing, China und Brasilien. SDL International ist ein weltweit operierendes Lokalisierungsunternehmen und war unter anderem für die Lokasierung von `Fallout´, `Fallout 2´ sowie verschiedener Kindersoftware-Titel für Tivola verantwortlich. *(sd/fo)* ▮

Die internationale Newsredaktion erreichen Sie unter jfroehlich@computec.de

Westwood kündigt episches Rollenspiel für PC an

Las Vegas. Westwood Studios hat ein neues Rollenspiel für PC angekündigt. Der Titel heißt `Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness´. Es handelt sich hierbei um eine Entwicklung des legendären Rollenspiel-Designers D.W. Bradley. Es ist das erste Spiel, das er mit seinem neuen Entwicklungsstudio Heuristic Park entwickelt. Bradley ist der geistige Vater der Rollenspiel-Serie `Wizardry´, die aus dem Hause SirTech stammt. `Sword & Sorcery´ soll den Spieler in eine 3D-Fantasywelt entführen. Man kann aus 10 Rassen Parties mit bis zu sechs Charakteren zusammenstellen. 15 Charakter-Klassen, umfangreiche Statistiken, Zaubersprüche und Quests werden zudem versprochen. Die Handlung kann aus zwei Perspektiven gesteuert werden. Zum ersten Mal in der Geschichte der PC-Rollenspiele soll es laut Unternehmensangaben eine volle Kontinuität der entwickelten Charaktere in Single- und Multiplayer-Spielen geben. Das heißt, die Attribute, Statistiken und Besitztümer der entwickelten Charaktere bleiben bei einem Wechsel der Spielmodi jederzeit vollständig erhalten. Die verwendeten Charaktere können zudem in einer Art Multitasking gleichzeitig an unterschiedlichen Aufgaben an verschiedenen Orten arbeiten. „Dies ist das Spiel, das ich schon immer entwickeln wollte. Mit dem Titel geben wir dem Spieler einen großen Freiraum in puncto Charakter-Entwicklung, Steuerung, Spielperspektive und Zweikampf", sagt Bradley. Im Sommer soll der Titel zunächst in den USA erscheinen. *(jf)* ▮

Swords & Sorcery, PC: Bis zu sechs Charaktere können gleichzeitig gesteuert werden.

X-COM 6 ist in Entwicklung

Alameda. MicroProse befindet sich derzeit bereits in der Planungsphase für die Entwicklung des sechsten Teils der `X-COM´-Serie. Der PC-Titel wurde von MicroProse noch nicht offiziell angekündigt. Chef-Entwickler Dave Ellis hat jedoch bestätigt, man arbeite an einem solchen Titel. Derzeit bemühen sich die Entwickler um Ideen und Vorschläge aus Spielerkreisen. „Wir wollen der Produktserie voll gerecht werden, also benötigen wir Meinungen der Fans", erklärt Dave Ellis. Diese heiße jedoch nicht, daß man alle eingehenden Vorschläge berücksichtigen werde. Die Entwickler interessiert,was die Spieler an den vorangegangenen Spielen besonders gut gefallen hat. Im Vordergrund steht die Entscheidung für rundenbasiertes oder Echtzeit-Gameplay. Grundsätzlich plant man eine Mischung aus Strategie- und Action-Game im Stile der ersten beiden `X-COM´-Titel. Die Handlung soll zeitlich zwischen den Teilen `Interceptor´ und `Apocalypse´ spielen. Mit der Fertigstellung des sechsten Teils solle man jedoch nicht innerhalb der kommenden 18 Monate rechnen, erklärt Dave Ellis. *(jf)* ▮

Kurz & Wichtig

Konami's Beatmania kommt für Game Boy Color

Tokyo. Die in Japan äußerst erfolgreiche PlayStation-Reihe `Beatmania´ wird von Konami für Game Boy Color umgesetzt. Bei dem Titel geht es darum vorgegebene Musikstücke per Tastendruck rhythmisch zu begleiten. `Beatmania´ für den Game Boy Color soll schon im Frühjahr 1999 in Japan auf den Markt kommen. *(jf)* ▮

Neues Dreamcast-Rollenspiel angekündigt

Tokyo. Der Entwickler Love de Lic, Programmierer des PlayStation-Titels `Moon´ arbeitet derzeit an einem Rollenspiel für Sega Dreamcast. Bei dem Titel geht es darum, einen entfernten Planten bewohnbar zu machen und dort ansäßige Gegner zu bezwingen. Das Spiel soll noch in diesem Winter auf dem japanischen Markt erscheinen. *(jf)* ▮

Midway bestätigt drei Dreamcast-Entwicklungen

Corsicana. Midway hat die Entwicklung von drei Dreamcast-Spielen bestätigt. Zunächst soll im Herbst 1999 `NFL Blitz 2000´ erscheinen, eine Umsetzung des bereits für einige Plattformen erschienenen Football-Spiels. Für Anfang des Jahres 2000 ist mit `Hydro Thunder´ ein Boot-Rennspiel in Planung. Schließlich wird es auch eine Dreamcast-Version des Beat'em Ups `Mortal Combat´ geben. *(jf)* ▮

Softimage erstellt Entwicklungstools für Nintendo 64

Alameda. Softimage, eine Tochtergesellschaft von Avid Technology, ist eine Allianz mit dem Konsolenriesen Nintendo eingegangen. Die Firma wird Spiele-Entwicklungstools für das Nintendo 64 herstellen. Die Tools sollen auf dem Entwicklungs-Format NIFF 2.0 basieren. Mit der Vereinbarung will Softimage auch die Bedeutung des hauseigenen Entwicklungstools `Softimage 3D´ stärken. Die Software diente unterschiedlichen Programmierern bereits bei der Entwicklung von solch namhaften Spielen wie `Super Mario 64´ , `Wave Race´ und `The Legend of Zelda: Ocarina of Time´ *(jf)* ▮

Neues Animations-System für Prince Naseem-Boxing

Warwickshire. Codemasters hat für das PSX-Boxspiel `Prince Naseem Boxing´ ein neues Animations-System entwickelt. Das Unternehmen verzichtet damit auf das populäre Motion-Capturing-Verfahren zur Simulation menschlicher Bewegungen in Computerspielen. Das eigene Animations-System basiert auf einem Gittergerüst mit 800 beweglichen Polygonen. Auf der Grundlage der mechanischen Bewegungslehre werden die einzelnen Bewegungen der Boxer realistisch umgesetzt. Auf diese Weise will man blitzschnelle Punches und hochdynamische Animationen realisieren. Hiermit soll eine optimale Balance zwischen Schnelligkeit und Spiel-Kontrolle errreicht werden. Das Motion-Capture-Verfahren erfordere im Gegensatz zu dem System einen ungeheueren Rechenaufwand, erklärt Codemasters-Producer Dave Vout. *(jf)* ▮

John Romeros Daikatana-Team erhält Verstärkung

Nach den massiven Personalabgängen kommt nun Ersatz.

London. Ion Storm, die Spieleschmiede des renommierten Entwicklers John Romero, hat sich wieder personell verstärkt. Erst kürzlich mußte das Team den Abgang von sieben Mitarbeitern verkraften (MCV berichtete). Nun wurden sechs neue Programmierer unter Vertrag genommen, die die Personalausfälle ausgleichen sollen. Das Team arbeitet derzeit an dem vielversprechenden 3D-Action-Adventure `Daikatana´ für PC, das sich bereits in der Endphase der Entwicklung befindet. Nun soll der pünktlichen Fertigstellung des Spiels nichts mehr im Wege stehen. Von den sechs neuen Kräften werden sich fünf Personen ausschließlich mit dem Level-Design auseinandersetzen und dem Spiel den letzten Feinschliff geben. Alle Neuzugänge haben bereits an namhaften Spiele-Projekten mitgewirkt. Sie arbeiteten zuvor für Firmen wie 7th Level, GT Interactive, Lucas-Arts und Dwango. Laut Publisher Eidos, wird `Daikatana´ im kommenden März in Deutschland auf den Markt kommen. *(jf)* ▮

Daikatana, PC: Fünf neue Leveldesigner sorgen beim Actionspiel nun für den letzten Feinschliff.

SYROX DEVELOPMENTS

PC CD ROM

PlayStation ®

IST IHR BILDSCHIRM BRUCHSICHER?

ASTEROIDS™

WWW.ACTIVISION.DE

ABC SOFTWARE | DYNAMIC SYSTEMS | NBG MULTIMEDIA Tel. 09471-70170

Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, schreiben Sie an:
Activision Deutschland GmbH, Stichwort: "Infomail", Gutenbergstraße 1, 85737 Ismaning

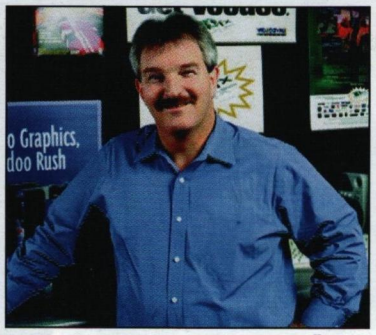
Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc. Asteroids ist ein Warenzeichen und © von Atari Interactive, Inc., einer Hasbro-Tochtergesellschaft. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America zur Verwendung auf der PlayStation-Spielekonsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

ACTIVISION®
games for generations

3Dfx übernimmt STB Systems

Grafikkarten-Spezialist 3Dfx hält mit dem Kauf von STB Einzug in das OEM-Business und sichert sich eigene Vertriebskanäle.

San Jose. 3Dfx Interactive hat eine definitive Übernahmevereinbarung mit dem amerikanischen Multimedia-Hardware-Hersteller STB Sytems abgeschlossen. Die Übernahme erfolgt auf Basis eines Aktientausches im Wert von rund 141 Millionen US-Dollar. Dabei erhalten alle STB-Aktionäre 0,65 Aktien von 3Dfx Interactive pro STB-Aktie. Die Übernahme wird bis März 1999 abgeschlossen sein, wobei das Headquarter des neuen Unternehmens im 3Dfx-Hauptquartier in San Jose ansässig sein wird, sämtliche STB-Geschäfte allerdings weiterhin vom bisherigen Firmensitz in Richardson (Texas) aus gesteuert werden. Durch diese Übernahme wird 3Dfx alle kommenden Produkte wie die bereits angekündigten `Voodoo 3´-Karten exklusiv selbst distribuieren und erhält zusätzliche, eigene Produktions- und Entwicklungsressourcen, so daß neue Produktlinien schneller und kostengünstiger entwickelt, produziert und eingeführt werden können. „Mit der Übernahme von STB Systems und ihrem hervorragenden weltweiten Distributions-, Produktions- und Customer Support-Netz werden wir künftig unsere 3Dfx-Boards direkt an unsere OEM- und Handelskunden liefern können“, so Greg Ballard, President und CEO von 3Dfx Interactive. Diese Umstellung unseres Business-Modells erlaubt es uns, unsere eigenen Ziele besser zu kontrollieren, und macht uns zu einem der absoluten Top-Lieferanten unter den Grafik-Technologie-Anbietern auf der Welt.“ 3Dfx habe laut Ballard bereit seit einigen Monaten nach einem Partner gesucht und habe mit fast jedem in Frage kommenden Unternehmen Gespräche geführt. Die richtige Chemie zwischen beiden Vertragspartnern habe schließlich zu der endgültigen Entscheidung geführt. STB Systems sei das perfekte Vehikel, um die Geschäftsbereiche von 3Dfx weiter auszubauen. *(fo)*



Greg Ballard, 3Dfx Interactive: Übernahme von STB Systems ist der beste Weg, die Geschäftsbereiche von 3Dfx zu erweitern.

Stadlbauer verkauft eine Million Nintendo Mini Classics

Kleinostheim. Stadlbauer hat laut Geschäftsführer Jürgen Hegemann von der von Nintendo lizenzierten Produktreihe `Mini Classics´ bis zum Jahresende rund eine Million Einheiten verkauft. Die erfolgreiche LCD-Spiel-Linie umfaßt bislang fünf Spiele. Stadlbauer will aufgrund des Erfolges der Reihe im Januar und im März 1999 jeweils ein weiteres Spiel im Rahmen der Reihe herausbringen. In der Nachweihnachtszeit wird der Abverkauf der Produktlinie durch Schaltung von TV-Werbung, die mit dem Motto „Wer sie nicht alle hat, hat sie nicht alle“ den Sammelcharakter unterstreichen soll, weiter gestützt. Hegemann begründet den Erfolg der Linie vor allem mit den starken Lizenzen wie `Mario´ und `Donkey Kong´. „Deutschland ist ein Game Boy-Land“, so Hegemann. „Wir haben die Game Boy-Form als Design für die LCD-Spiele gewählt, um die Form des beliebten Handheld-Systems als Qualitätsmerkmal herauszustellen. Vergleichbare LCD-Systeme ohne diese Lizenz verkaufen nicht annähernd diese Stückzahlen.“ *(fo)*

Jürgen Hegemann, Stadlbauer: Erfolgreiche LCD-Systeme durch starke Nintendo-Lizenz.

Fotos: J. Fröhlich, T. Bayer, Fanatec, Saitek, 3Dfx

Im Test

Microsoft Digital Sound System 80

Produktgruppe: . . .Soundsysteme
System: . . . . . .PC
Hersteller: . . . . . .Microsoft
Vertrieb: . . . . . .Microsoft
Empf. VK.: . . . . . .DM 499,-

Microsoft bietet mit diesem Soundsystem ein High End-System für den PC an. Es handelt sich dabei um ein Paket mit einer Gesamtleistung von 76 Watt, das aus zwei sehr ansprechend und platzsparend designten Satelliten und einem kräftigen Subwoofer besteht. Das Gerät ist auch für Laien sehr einfach zu installieren und zu bedienen. In der Digital Audio-Betriebsweise kann über einen 10-Band- Equalizer das Klangbild verändert werden. Weiterhin unterstützt das System natürlich die hauseigene `Microsoft Surround Sound´-Technologie. Der Preis ist für ein PC-Soundsystem zwar recht hoch, dafür erhält der Kunde mit diesem Produkt ein qualitativ herausragendes Produkt, daß sowohl dem Spieler als auch dem Hifi-Fan einen bislang unerreichten Audio-Genuß am PC bietet. Daher bietet das System ein sehr gutes Preis-Leistungsverhältnis und sollte in keinem Sortiment fehlen. ▮ Besonders empfehlenswert. *(fo)* ▮

Cyborg 3D-Pad

Produktgruppe: . . . . . .Eingabegeräte
System: . . . . . .PC
Hersteller: . . . . . .Saitek
Vertrieb: . . . . . .Saitek
Empf. VK.: . . . . . .ca. DM 100,-

Das `Cyborg 3D Pad´ von Saitek fällt zunächst durch sein sehr ungewöhnliches und futuristisches Design auf. Die umfangreichen spielerischen Möglichkeiten des Eingabegerätes offenbaren sich jedoch erst nach ausgiebigem Studium des Handbuches. Es stehen drei Betriebsweisen zur Verfügung, die jeweils unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten der zahlreichen Funktionstasten und Steuerachsen erlauben. So bietet der Action-Modus ein digitales Steuerkreuz, der Drive-Modus aktiviert einen Steuerring und einen Gashebel und im Flugbetrieb kommen sogar vier Steuerachsen zum Einsatz. Allerdings sind aufgrund der Vielfalt der Einsatzmöglichkeiten nicht immer alle Tasten und Steuereinheiten optimal erreichbar. Für den recht moderaten Preis wird hier eine große Vielfalt an Funktionen für jeden erdenklichen Einsatz des Pads geboten. ▮ Empfehlenswert. *(fo)* ▮

F22 Twister

Produktgruppe: . . . . . .Eingabegeräte
System: . . . . . .PC
Hersteller: . . . . . .Fanatec
Vertrieb: . . . . . .Fanatec
Empf. VK.: . . . . . .ca. DM 70,-

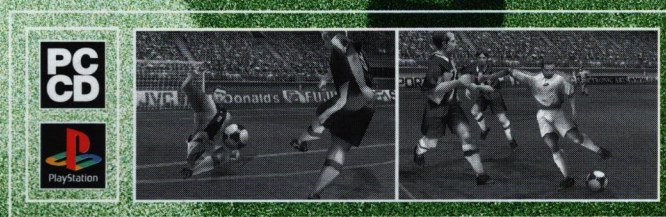
Fanatec bietet hiermit einen flugtauglichen Joystick zu einem günstigen Preis. Das Gerät verfügt über Coolie Hat, Throttle-Hebel, vier Feuertasten und eine integrierte Drehachse und bietet so alles, was man für Flugsimulationen braucht. Ein Umschalter sorgt für Kompatibilität zum CH- und Thrustmaster-Modus und stellt so auch den Einsatz unter DOS sicher. Der Verpackung liegt auch eine Version des `Game Commander´ bei, so daß der Stick auch ohne Keyboard-Connection vollständig programmiert werden kann. ▮ Empfehlenswert. *(fo)* ▮

Starten Sie mit der preisgekrönten FIFA-Serie in die Saison '99!

Über 17 Millionen Kontakte durch eine massive TV- und Print-Kampagne im Dezember.

Der Thon macht die Musik, wenn die Kasse klingelt.

THON ANGEBEND!



If it's in the game, it's in the game.

Schutzrecht 1999 Electronic Arts. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und Electronic Arts sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Offizielles, lizenziertes FIFA-Produkt. (c)1977 FIFA TM. Hergestellt unter Lizenz von Electronic Arts. PlayStation und PS sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

MCV-Wegweiser: Marktdaten 1997/1998

Computerspiele

Käuferstruktur: Anno 1602 ..... MCV, 11.9.98, S. 20
Käuferstruktur: Commandos ..... MCV, 16.10.98, S. 20
Käuferstruktur: StarCraft ..... MCV, 27.11.98, S. 19
Lebenszyklus: Die Siedler II ..... MCV 10/97, S. 34
Marktüberblick Software Deutschland ..... MCV 9/97, S. 6
Marktüberblick Hardware Deutschland ..... MCV 11/97, S. 20
Entwicklung des PC-Spieleabsatzes in Deutschland ..... MCV, 4.9.98, S. 28
PC-Haushalte in Europa ..... MCV, 4.9.98, S. 28
Wachstum des PC-Spielemarktes in Europa ..... MCV, 4.9.98, S. 28
Wachstum des PC-Hardware-Marktes in Europa ..... MCV, 4.9.98, S. 28

Videospiele

Altersstruktur der Konsolenbesitzer ..... MCV 4.9.98, S. 32
Deutschland-Umsatzpläne Nintendo ..... MCV 8/98, S. 26
Europa-Umsätze Sony ..... MCV 2/98, S. 52
Marktanteile Japan ..... MCV 6/98, S. 26
Marktanteile weltweit ..... MCV 4/98, S. 36
Marktvolumen USA ..... MCV 2/98, S. 52
Next-Generation-Markt Deutschland ..... MCV 11/97, S. 26
US-Marktanteile ..... MCV 4/98, S. 48
Videospielemarkt USA ..... MCV 12/97, S. 94
Game Boy Color, Nachfrage in Deutschland ..... MCV, 25.9.98, S. 18
Sega Dreamcast, Erfolgserwartung des Handels ..... MCV, 13.11.98, S. 23

Edutainment/Infotainment

Kindersoftware: Einkaufsverhalten ..... MCV 1/98, S. 8

Online-Spiele

Internetnutzung in Deutschland ..... MCV 12/97, S. 42
Marktentwicklung bis 2000 ..... MCV 4/97, S. 6
US-Marktwachstum bei Internetzugängen ..... MCV 3/98, S. 34

Gesamtmarktbetrachtungen und Verschiedenes

Herstellermarktanteile in den USA ..... MCV 5/98, S. 30
Piraterie: Verbreitung von CD-Brennern ..... MCV 4/98, S. 6
Preisniveau für PC- und Videospiele in Deutschland ..... MCV 3/98, S. 30
Top-Seller USA 1997 ..... MCV 3/98, S. 40
Marktanalyse Kindersoftware ..... MCV, 18.9.98, S. 20
MCV Markt- und Handelsforschung ..... MCV 7/98, S. 36
MCV 8/98, S. 56
MCV 9/98, S. 60
MCV, 25.09.98, S. 18
MCV, 02.10.98, S. 26
MCV, 13.11.98, S. 23
Nachfrage DVD-Software in Deutschland ..... MCV, 20.11.98, S. 25
Next-Generation-Markt, weltweit ..... MCV, 04.9.98, S. 28
Next-Generation-Markt, Europa ..... MCV, 04.9.98, S. 28
Hardware-Kaufwünsche der Konsumenten ..... MCV, 18.12.98, S. 21

Der deutsche Markt im Überblick

Hardware-Durchverkauf 1998 (Forecast)

PC ..... 1,2 Mio.[1]
Sony PlayStation ..... 1,5 Mio.[2]
Nintendo 64 ..... 1,4 Mio.[3]
Sega Saturn ..... 0[4]
Game Boy Classic/Pocket ..... 600.000[5]
Game Boy Color ..... 300.000[5]
Game Boy Camera ..... 350.000[5]
Game Boy Printer ..... 120.000[5]

Installierte Hardwarebasen

PC (ab Pentium 90) ..... 5,5 Mio.[6]
Sony PlayStation ..... 2 Mio.[7]
Nintendo 64 ..... 1,1 Mio.[8]
Sega Saturn ..... 150.000[6]
Nintendo Game Boy ..... 8 Mio.[8]
Game Boy Color ..... 300.000[8]

[1] Quelle: Datamonitor
[2] Quelle: Sony Computer Entertainment, Angaben bis März 1999
[3] Quelle: Nintendo, Angaben bis März 1999
[4] MCV-Schätzung nach Handelsangaben

Software-Umsatz in Deutschland

	1998	1999
PC-Spiele	1,2	>1,4
PC-Edu-/Infotainment	0,5	0,6
Videospiele	0,8	>1

Angaben nach Einzelhandelsumsatz in Milliarden DM, Quelle: VUD

[5] Quelle: Nintendo, Angaben bis Ende 1998
[6] Quelle: VUD, Angaben bis Ende 1997
[7] Quelle: Sony Computer Entertainment, Angaben bis Ende Okt. 1998
[8] Quelle: Nintendo, Angaben bis Ende (Prognose 1998)

Die beliebtesten Spiele-Genres

PC CD-ROM

1. Strategie 73,9%
2. Action 68,9%
3. Rennspiel 47%
4. Adventure 43,8%
5. Simulation 39,0%
6. Wirtschaftssimulation 37,9%
7. Sportspiel 35,2%
8. Rollenspiel 35%
9. Jump&Run 15,5%
10. Denkspiel 12,5%

PlayStation

1. Action 74,1%
2. Adventure 58,9%
3. Rennspiel 56,6%
4. Sportspiel 48,6%
5. Beat 'em Up 41,6%
6. Rollenspiel 32,4%
7. Jump&Run 29,7%
8. Strategie 27,4%
9. Wirtschaftssimulation 26,5%
10. Denkspiele 20,5%

Nintendo 64

1. Action 71,7%
2. Adventure 59,2%
3. Rennspiel 49,7%
4. Sportspiel 40,8%
5. Rollenspiel 36,1%
6. Beat 'em Up 32,2%
7. Jump&Run 31,4%
8. Strategie 28,3%
9. Simulation 25,3%
10. Denkspiel 22,0%

Quelle: Laufende Leserbefragung in PC Games, PC Action, PlayStation Games, PlayStation Zone, N-Zone und Mega Fun. Hinweis: Mehrfachnennungen möglich

Top 10 Bestseller

PC CD-ROM

1.	**(1)**	**Anno 1602**	**Sunflowers**	**100,00**
2.	**(5)**	**Die Siedler 3**	**Blue Byte**	**42,91**
3.	**(Neu)**	**Tomb Raider III**	**Eidos**	**42,64**
4.	**(2)**	**Commandos – Hinter feindlichen Linien**	**Eidos**	**41,50**
5.	**(3)**	**Tomb Raider II**	**Eidos**	**31,92**
6.	**(4)**	**Age Of Empires**	**Microsoft**	**28,89**
7.	**(6)**	**Autobahn Raser**	**Davilex**	**25,48**
8.	**(7)**	**Frankreich 98 – Die Fußball-WM**	**EA**	**22,72**
9.	**(10)**	**Need For Speed 3**	**EA**	**22,35**
10.	**(8)**	**StarCraft**	**Cendant**	**21,88**

SONY PLAYSTATION

1.	(Neu)	Tomb Raider III	Eidos	100,00
2.	(1)	Gran Turismo	Sony	68,72
3.	(4)	Tomb Raider – Platinum	Eidos	54,88
4.	(Neu)	Formel 1 '98	Psygnosis	51,08
5.	(3)	Tomb Raider II	Eidos	46,95
6.	(2)	Frankreich 98 – Die Fußball-WM	EA	46,78
7.	(5)	Tekken 3	Sony	46,00
8.	(8)	Tekken 2 – Platinum	Sony	31,37
9.	(9)	Colin McRae Rally	Codemasters	30,88
10.	(6)	FIFA '98 – Die WM-Qualifikation	EA	29,94

Media Control-Charts: November/ Dezember '98

PC CD-ROM

1.	(2)	Tomb Raider III	Eidos	100,00
2.	(1)	Die Siedler 3	Blue Byte	67,49
3.	(7)	FIFA Soccer '99	EA	44,74
4.	(3)	Anno 1602	Sunflowers	42,80
5.	(5)	Caesar 3	Cendant	15,78
6.	(6)	Railroad Tycoon 2	Take 2 Int.	14,92
7.	(9)	Need For Speed 3	EA	12,82
8.	(8)	Nice 2	Magic Byte	11,72
9.	(13)	Racing Simulation 2	Ubi Soft	8,61
10.	(23)	Grim Fandango	LucasArts	8,24
11.	(11)	Combat Flight Simulator	Microsoft	8,13
12.	(10)	Populous – The Beginning	EA	7,43
13.	(Neu)	Gangsters – Organisiertes Verbrechen	Eidos	7,22
14.	(18)	Age of Empires	Microsoft	7,11
15.	(12)	Anstoss 2 – Gold	Ascaron	7,10
16.	(Neu)	Fallout 2	Interplay	6,99
17.	(15)	Commandos - Hinter Feindlichen Linien	Eidos	6,62
18.	(14)	Bundesliga Manager '98	Eidos/Software 2000	6,43
19.	(24)	Flight Simulator '98	Microsoft	6,11
20.	(16)	Colin McRae Rally	Codemasters	5,91

NON-GAMES (PC CD-ROM)

1.	(1)	D-Info 97	TopWare	100,00
2.	(23)	DT-Info & Route	Koch Media	88,72
3.	(2)	WISO – Sparbuch 98/99	Buhl Data	67,85
4.	(6)	Steuersparpaket 98/99 – Goldene Serie	Data Becker	58,04
5.	(3)	Telefonbuch für Deutschland – Herbst 1998	DeTe Media	56.49
6.	(4)	Das Grosse Data Becker Lexikon '99	Data Becker	54.15
7.	(13)	Lego Creator	Lego Media	47,48
8.	(15)	Barbie Zauberhafte Pferdewelt	Mattel	42,69
9.	(8)	Encarta '99 Enzyklopädie	Microsoft	38,36
10.	(43)	Quicksteuer 99	Intuit	37,10
11.	(17)	Löwenzahn 1	Terzio Verlag	36,84
12.	(5)	Weihnachtsdruckerei '98 – Goldene Serie	Data Becker	35,86
13.	(9)	Visitenkarten-Druckerei – Goldene Serie	Data Becker	33,35
14.	(12)	Löwenzahn 2	Terzio Verlag	31,03
15.	(Neu)	Quicksteuer 99 Deluxe	Intuit	30,08
16.	(16)	Encarta '99 Enzyklopädie Plus!	Microsoft	30,00
17.	(10)	Abenteuer auf der Lego-Insel	Mindscape	29,80
18.	(14)	TKKG: Der Schatz der Maya	Tivola Verlag	28,67
19.	(Neu)	Disneys Mulan interaktive Abenteuer	Disney Int.	27,31
20.	(7)	D-SAT 2,0 – Satellitenatlas für Deutschland	TopWare	27,28

SONY PLAYSTATION

1.	(Neu)	Tomb Raider III	Eidos	100,00
2.	(Neu)	Formel 1 '98	Psygnosis	50,99
3.	(Neu)	FIFA Soccer '99	EA	15,87
4.	(Neu)	Spyro the Dragon	Sony	12,77
5.	(4)	Tomb Raider – Platinum	Eidos	12,32
6.	(1)	Tekken 3	Sony	11,03
7.	(2)	Toca Touring Car Championship - Platinum	Codemasters	9,47
8.	(6)	Resident Evil – Platinum	Virgin	8,65
9.	(3)	Gran Turismo	Sony	8,33
10.	(Neu)	Hercules – Platinum	Disney Interactive	7,32

N64

1.	(1)	F1 World Grand Prix	Nintendo	100,00
2.	(3)	Banjo & Kazooie	Nintendo	62,20
3.	(5)	1080° Snowboarding	Nintendo	52,95
4.	(2)	Mission: Impossible	Infogrames	49,95
5.	(Neu)	F-Zero X	Nintendo	31,81
6.	(Neu)	Holy Magic Century	Konami	30,79
7.	(4)	International Superstar Soccer 98	Konami	26,06
8.	(7)	Super Mario Kart	Nintendo	25,03
9.	(Neu)	Bomberman Hero	Nintendo	16,94
10.	(W.E.)	WWF: Warzone	Acclaim	14,42

GAME BOY

1.	(Neu)	Ottifanten – Baby Brunos Alptraum	Infogrames	100,00
2.	(2)	Hugo 2	Infogrames	74,79
3.	(1)	V-Rally – Championship Edition	Nintendo	67,20
4.	(3)	Super Mario Land – Classic	Nintendo	57,53
5.	(7)	Super Mario Land 3 – Classic	Nintendo	56,04
6.	(8)	Super Mario Land 2 – Classic	Nintendo	46,95
7.	(4)	F1-Race	Nintendo	35,78
8.	(W.E.)	Lucky Luke	Infogrames	33,25
9.	(6)	Mario & Yoshi	Nintendo	32,10
10.	(9)	Die Maus	Infogrames	30,84

Hinweis: Alle Zahlen in Klammern bezeichnen die Plazierung im vorangegangenen Erhebungszeitraum (W.E. = Wiedereintritt). Charts ermittelt von Media Control im Auftrag und nach den Chartskriterien des VUD. Erhebungszeiträume: Videospiele: 01.11.98 bis 30.11.98; PC CD-ROM-Spiele und Non-Games: 01.12.98 bis 15.12.98.

Januar bis November/Dezember '98

N64

1.	(2)	Banjo & Kazooie	Nintendo	100,00
2.	(1)	Yoshi's Story	Nintendo	94,94
3.	(4)	F1 World Grand Prix	Nintendo	86,89
4.	(3)	Diddy Kong Racing	Nintendo	70,88
5.	(5)	Super Mario	Nintendo	60,85
6.	(6)	Super Mario Kart	Nintendo	60,16
7.	(9)	Mission: Impossible	Infogrames	52,11
8.	(7)	FIFA '98 – Die WM-Qualifikation	EA	44,01
9.	(8)	Frankreich 98 – Die Fußball-WM	EA	41,32
10.	(10)	Snowboard Kids	Nintendo	36,48

GAME BOY

1.	(1)	Hugo 2	Infogrames	100,00
2.	(2)	Die Maus	Infogrames	77,31
3.	(3)	Lucky Luke	Infogrames	61,44
4.	(5)	Super Mario Land – Classic	Nintendo	61,04
5.	(4)	Super Mario Land 4	Nintendo	58,47
6.	(6)	Super Mario Land 3 – Classic	Nintendo	57,39
7.	(7)	Super Mario Land 2 – Classic	Nintendo	56,07
8.	(8)	Die Schlümpfe 3 – Im Alptraumland	Infogrames	52,30
9.	(10)	V-Rally Championship Edition	Nintendo	51,01
10.	(9)	F1 - Race	Nintendo	49,95

Erhebungszeitraum 1. Januar bis 15. Dezember 1998. Quelle: Media Control.

Kaufwünsche der Verbraucher

Frage: Welche Spiele beabsichtigen Sie zu kaufen?*

PC CD-ROM

1.	Command & Conquer: Teil 3	55,1
2.	Age of Empires 2	39,9
3.	Die Siedler 3	37,4
4.	Diablo 2	34,7
5.	Tomb Raider 3	34,1
6.	Dungeon Keeper 2	22,7
7.	Anno 1602 – Neue Inseln, neue Abenteuer	21,6
8.	Sim City 3000	20,4
	Turok 2	20,4
10.	FIFA '99	19,3
11.	Half-Life	18,3
12.	Need for Speed 3	18,1
13.	Civilization 3	17,5
14.	StarCraft - Expansion Pack	17,0
15.	Caesar III	16,0
16.	Nice 2	15,1
17.	Indiana Jones And The Infernal Machine	14,3
18.	Commandos – Hinter Feindlichen Linien	13,1
19.	Babylon 5	12,9
	Unreal	12,9

PLAYSTATION

1.	Tomb Raider 3	49,8
2.	Metal Gear Solid	31,0
3.	Formel 1 '98	28,0
4.	MediEvil	27,3
5.	FIFA '99	26,6
6.	Crash Bandicoot 3	26,2
7.	TOCA 2	22,1
8.	Duke Nukem: Time to Kill	21,8
9.	Oddworld: Abe's Exoddus	18,8
10.	Command & Conquer 2: Gegenschlag	17,7
11.	Gran Turismo	17,3
12.	ColinMcRae Rally	17,0
13.	Need for Speed 3	16,6
14.	Cool Boarders 3	15,9
15.	Ninja – Shadow of Darkness	15,1
16.	Colony Wars – Vengeance	14,8
	Spyro the Dragon	14,8
18.	G-Police 2	12,9
19.	Apocalypse	12,2
	Test Drive 5	12,2

NINTENDO 64

1.	Zelda– Ocarina of Time	54,3
2.	Turok 2	42,3
3.	Donkey Kong World	26,0
4.	Banjo-Tooie	21,4
5.	F-Zero X	20,0
6.	Perfect Dark	19,4
7.	Extreme G2	16,6
8.	Castlevania 3D	15,4
9.	1080° Snowboarding	15,1
10.	Mission: Impossible	13,4
	Star Wars: Rogue Squadron	13,4
12.	V-Rally	10,9
	WipEout 64	10,9
14.	StarCraft	10,0
15.	FIFA '99	9,7
16.	Shadowman	9,4
17.	MicroMachines 64 Turbo	9,1
18.	Banjo-Kazooie	8,6
19.	Hybrid Heaven	8,3
20.	WCW vs. NWO Revenge	7,7

* Titelvorgabe: Spiele, die der Redaktion mit einem Erscheinungstermin bis einschließlich Ende Februar 1999 bekannt waren. Rangfolge nach Anteil der Kaufwunsch-Nennungen in Prozent. Quelle: laufende Leserbefragung in PC Games, PC Action, PlayStation Games, PlayStation Zone, N-Zone, Mega Fun. Erhebungszeitraum: 07.12.1998 bis 11.12.1998. Hinweis: Mehrfachnennungen möglich.

Verkaufserwartung des Handels

Frage: Von welchen der folgenden Titel erwarten Sie sehr gute Umsätze?*

PC CD-ROM

1. Die Siedler 3
2. Nice 2
3. Sim City 3000
4. Tomb Raider 3
5. Anno 1602 – Neue Inseln, Neue Abenteuer
6. Turok 2: Seeds of Evil
7. Baldur's Gate
8. Railroad Tycoon2
9. Dungeon Keeper 2
10. FIFA '99
11. Half-Life
12. NHL 99
13. Populous - The Beginning
14. Fallout 2
15. Gangsters - Organisiertes Verbrechen
16. Jagged Alliance 2
17. John Romero's – Daikatana
18. Age Of Empires – Expansion Pack
19. StarCraft: Brood Wars
20. Anstoss 2 Gold

PLAYSTATION

1. Crash Bandicoot 3
2. FIFA '98
3. Tekken 3
4. Tomb Raider 3
5. Spyro the Dragon
6. Formel 1 '98
7. Metal Gear Solid
8. Breath of Fire 3
9. Cool Boarders 3
10. MediEvil
11. Final Fantasy 8
12. Command & Conquer 2: Gegenschlag
13. Apocalypse
14. Oddworld: Abe's Exoddus
15. NHL '99
16. Dungeon Keeper 2
17. Racing Simulation 2
18. Rayman 2
19. G-Police 2
20. Colony Wars – Vengeance

NINTENDO 64

1. Zelda
2. Turok 2: Seeds of Evil
3. FIFA '99
4. V-Rally
5. Star Wars: Rogue Squadron
6. F-Zero X
7. Tomb Raider 3
8. Duke Nukem: Time to Kill
9. Racing Simulation 2
10. XG 2 – Extreme G2
11. Donkey Kong World
12. NHL '99
13. Rayman 2
14. Castlevania 3D
15. WCW vs. NWO Revenge
16. StarCraft
17. Banjo-Tooie
18. Perfect Dark
19. WipEout 64
20. Earthworm Jim 3D

Erhebungszeitraum: 07.12.1998 bis 11.12.1998

* Titelvorgabe: Spiele, die der Redaktion mit einem Erscheinungstermin bis einschließlich Ende Februar 1999 bekannt waren. Rangfolge nach Häufigkeit der Nennung. Befragt wurden 50 Key-Accounts des Video- und Computerspiele-Handels.

VUD-Awards für die meistverkaufte Software

GOLD-AWARD

VUD 100.000 SALES AWARD

Age of Empires	Microsoft	PC CD-ROM
Anstoss 2	Ascaron	PC CD-ROM
Civilization 2	MicroProse	PC CD-ROM
D-Sat 2.0	TopWare	PC CD-ROM
Diablo	Cendant Software	PC CD-ROM
Dungeon Keeper	Electronic Arts	PC CD-ROM
F 1 Racing Simulation	Ubi Soft	PC CD-ROM
FIFA '97	Electronic Arts	PC CD-ROM
FIFA '98 – Die WM-Qualifikation	Electronic Arts	PC CD-ROM
FIFA '98 – Die WM-Qualifikation	Electronic Arts	PlayStation
Final Fantasy VII	Sony	PlayStation
Flight Simulator '98	Microsoft	PC CD-ROM
Formel 1 '98	Psygnosis	PlayStation
Frankreich '98 – Die Fußball-WM	Electronic Arts	PC CD-ROM
Frankreich '98 – Die Fußball-WM	Electronic Arts	PlayStation
Gran Turismo	Sony	PlayStation
Hugo 2	Infogrames	Game Boy
International Superstar Soccer 64	Konami	Nintendo 64
Monkey Island 3	Funsoft	PC CD-ROM
Porsche Challenge	Sony	PlayStation
Tekken 2	Sony	PlayStation
Tekken 3	Sony	PlayStation
Tomb Raider	Eidos	PlayStation
V-Rally	Infogrames	PlayStation
Wing Commander 4	Electronic Arts	PC CD-ROM

PLATIN-AWARD

VUD 200.000 SALES AWARD

Age of Empires	Microsoft	PC CD-ROM
Anno 1602	Sunflowers	PC CD-ROM
C&C 2 – Alarmstufe Rot	Westwood/Virgin	PC CD-ROM
Die Siedler 2	Blue Byte	PC CD-ROM
D-Sat 1.0	TopWare	PC CD-ROM
MS Flight Simulator '98	Microsoft	PC CD-ROM
Formel 1	Psygnosis	PlayStation
Formel 1 '97	Psygnosis	PlayStation
Grand Prix 2	MicroProse	PC CD-ROM
Gran Turismo	Sony	PlayStation
Hugo	Infogrames	Game Boy
Tomb Raider	Eidos	PC CD-ROM
Tomb Raider 2	Eidos	PC CD-ROM
Tomb Raider 2	Eidos	PlayStation

SONDERPREIS

VUD Sonderpreis SALES AWARD

Gold-Games-Reihe	TopWare	PC CD-ROM
Addy-Reihe	Cendant	PC CD-ROM

Gold-Award = mind. 100.000 in Deutschland verkaufte Einheiten
Platin-Award = mind. 200.000 in Deutschland verkaufte Einheiten.
Maßgeblich sind jeweils die gegenüber dem VUD bestätigten Durchverkäufe.

BUSHIDO
GAMEWEAR®

[DAS ULTIMATIVE PLAYSTATION-EQUIPMENT]

ALLE PREISE - EMPFOHLENE VERKAUFSPREISE

[1] 1MEG MEMORY CARD
DM 14,95

[2] 8MEG MEMORY CARD
DM 39,95

[3] EXTENSION KABEL
Controllerverl.
DM 19,95

[4] PSX CONTROLLER
diverse Farben
DM 14,95

[5] DUAL VIBRATION CONTROLLER div. Farben DM 39,95

[6] RFU ADAPTER KABEL
PAL-Anschluss
ohne Scart-Buchse
DM 24,95

[7] EURO AV-KABEL
Scart-Kabel mit
ext.Stereo-Ausgang
DM 19,95

[8] PSX MOUSE div.Farben
DM 29,95

[9] BUSHIDO BALL (o.Abb.)
Muster anfordern, Sportgerat fur gamefreie Std.
DM 29,95

[10] PSX CD-BOX
div.Farben (o.Abb.)
DM 4,95

[11] PSX ARCADE GUN
mit Rückschlag und Pedale (o.Abb.)
DM 79,95

[12] RGB 3 RCA KABEL
RGB Adapter mit Gun Converter (o.Abb.)
DM 19,95

VERTRIEB DURCH

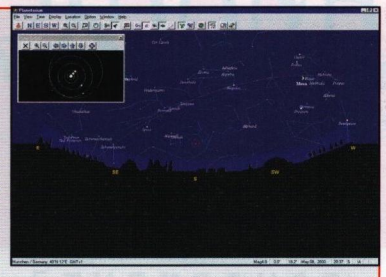
BUSHIDO GAMEWEAR
VERTRIEBS GMBH
DAHLMANNSTRASSE 1A
D-10629 BERLIN

TELEFON
+49(0)30 324 80 18
TELEFAX
+49(0)30 324 96 63

HÄNDLERSPEZIAL DIE ERSTEN 100 BESTELLEINGÄNGE ERHALTEN
BEI WARENEINKAUF IM WERT VON 1000,- DM: 1 SONY PLAYSTATION GRATIS,
BEI WARENEINKAUF VON 500,- DM 1 DUAL VIBRATION CONTROLLER GRATIS!

Playstation is a trademark of Sony Computer Entertainment Co.
sign.Berlin

CDV Planetarium Pro



Produktgruppe: ...Infotainment
System: .....PC
Hersteller: .....CDV
Vertrieb: .....CDV
Empf. VK.: .....DM 39,95

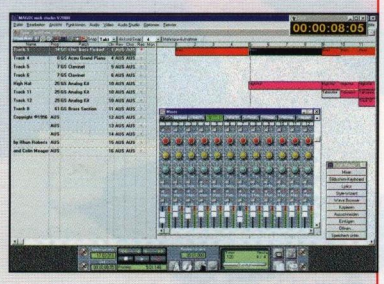
Populärwissenschaftliches Programm zur Betrachtung und Untersuchung von Himmelserscheinungen. Sternbilder, Planetenstellungen und von der Erde sichtbare Himmelskörper werden von beliebiger Position aus und zu wählbarem Zeitpunkt dargestellt. Ist die Position und die Uhrzeit festgelegt, so verändert sich der Sternenhimmel vor dem Betrachter in Echtzeit. Zu den weiteren Features gehören die Mondphasen-Anzeige, das frei rotierbare Sternensystem und ein multimediales Quiz. Zu den wichtigsten Himmelskörpern gibt es qualitativ eher minderwertige Teleskop-Fotos und kurze Sprachinformationen. Das gesamte Programm ist in englischer Sprache.
▮ Bedingt empfehlenswert. *(jf)* ▮

Star Wars – Behind the Magic

Produktgruppe: ...Infotainment
System: .....PC
Hersteller: .....LucasArts
Vertrieb: ...Rushware/Profisoft
Empf. VK.: .....DM 49,95

Umfangreiche multimediale Datenbank zu dem beliebten Film-Epos `Krieg der Sterne´. Auf zwei CD-ROMs findet der Star Wars-Fan nicht nur alles, was er über die bereits erschienenen Filme wissen muß, er erhält auch ein Preview zu der in diesem Jahr anlaufenden Episode 1. Zu den Charakteren, den Star Wars-Technologien, Schauplätzen und Ereignissen gibt es äußerst detaillierte Informationen in Form von Text, Bildern, Zeichnungen und Video-Clips. Ein Quiz wird außerdem geboten. Die Präsentation mit dem Original-Soundtrack ist hervorragend, die Bedienung intuitiv. Der Titel hat Longseller-Qualitäten, gehört in jedes Multimedia-Sortiment und darf auch im Spiele-Regal nicht fehlen. Aufgrund der großen Popularität des Film-Epos, wird das Programm hervorragend laufen.
▮ Besonders empfehlenswert *(jf)* ▮

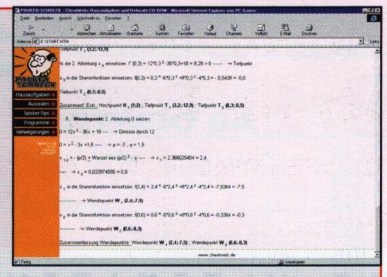
Music Studio V2000



Produktgruppe: ....Productivity
System: .....PC
Hersteller: .....Magix
Vertrieb: .....Magix
Empf. VK.: .....DM 99,-

Leistungsfähiges Tonstudio für Heimanwender. Der Titel umfaßt ein Harddisk-Recording-Programm und einen MIDI-Sequenzer. Hiermit lassen sich unter Nutzung vorgegebener Musik-Samples, eines externen Musikinstruments oder per programminternem Keyboard eigene Musikstücke erstellen und abmischen. Beliebige Audio-Signale können in Stücke integriert werden. Der Titel ist kompatibel zu den anderen kürzlich veröffentlichten Magix-Musikprogrammen. Im Vergleich zu dem `Music Maker´ ist die `Music Studio´-Serie jedoch wegen der etwas komplizierteren Handhabung und der stärker notwendigen Vorkenntnisse weniger für eine breite Zielgruppe und Anfänger geeignet. Für fortgeschrittene Hobbymusiker ist dies ein hervorragendes Programm. Aufgrund der umfangreichen Marketing-Aktivitäten, inklusive TV-Werbung, ist ordentliche Nachfrage nach diesem Produkt zu erwarten. ▮ Empfehlenswert. *(jf)* ▮

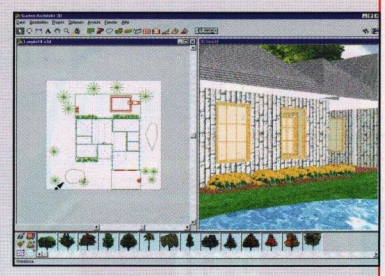
Pauker Schreck



Produktgruppe: .....Utility
System: .....PC
Hersteller: .....CheatWeb
Vertrieb: .....Innonics
Empf. VK.: .....DM 49,95

Mit `Pauker Schreck´ liefert Innonics ein Programm, das Schüler und Studenten beim Schummeln in der Schule und in der Uni unterstützen soll. In einer Datenbank findet man eine große Auswahl an vorgefertigten Hausaufgaben, Referaten und Facharbeiten. Für Schummler gibt es zahlreiche Tips, wie man bei Klausuren und Klassenarbeiten spicken kann. Hinzu kommen etwa 300 humoristische Ausreden bei Verspätungen und anderen Versäumnissen sowie Standardtexte für angehende Kriegsdienstverweigerer. Außerdem enthält die CD-ROM einige Shareware-Programme wie Vokabeltrainer und Formelsammlungen. Das Programm ist als HTLM-Menü aufgebaut. Eine Web-Seite kann aufgerufen werden, hier findet man weitere Tips und Internet-Links. Das Programm dürfte für Schüler interessant sein. Die Qualität der angebotenen Texte und Inhalte steht jedoch in Frage.
▮ Empfehlenswert. *(jf)* ▮

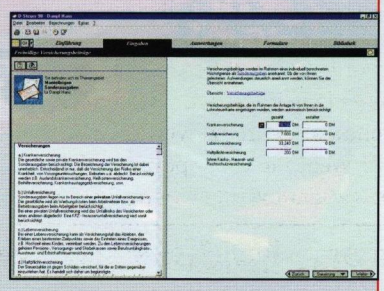
Garten Architekt 3D



Produktgruppe: ....Productivity
System: .....PC
Hersteller: .....Expert Software
Vertrieb: .....Koch Media
Empf. VK.: .....DM 29,95

Mit der Software können Anwender im Computer eigene Gärten anlegen und gestalten. Das Programm wird weitgehend durch einfaches „Drag&Drop"gesteuert. Man kann entweder mit einem von 15 vorgegebenen Bauplänen beginnen oder einen eigenen Garten aus einer Vielzahl von Einzelelementen wie Pflanzen, Mauern, Gebäuden und Ähnlichem zusammenstellen. Die vorgenommenen Änderungen im aktuellen Gartenplan werden sofort in der entsprechenden 3D-Ansicht sichtbar. Der Bauplan kann mit Maßzahlen versehen werden. Mit einer gesonderten Routine kann man eine Kostenberechnung vornehmen. Das Planzenwachstum kann simuliert werden. Den fertiggestellten Garten darf man in einer Vogelperspektive betrachten oder in einer subjektiven 3D-Ansicht begehen. Die 3D-Grafik ist etwas grobkörnig und die Ladezeiten sind zum Teil recht lang.
▮ Bedingt empfehlenswert. *(jf)* ▮

D-Steuer 98



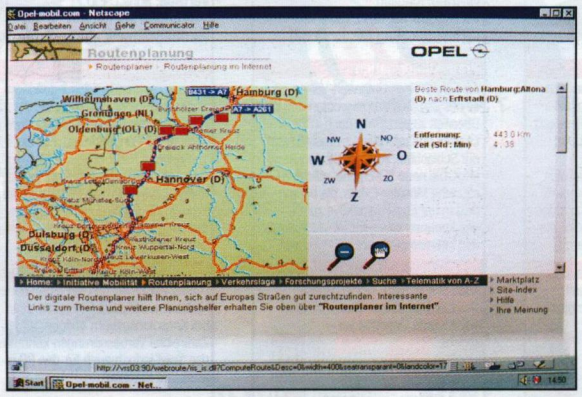
Produktgruppe: .....Utility
System: .....PC
Hersteller: .....TopWare
Vertrieb: .....TopWare
Empf. VK.: .....DM 49,95

Steuererklärungs-Software für das Jahr 1998. Zur Erstellung der eigenen Steuererklärung werden mit `Explorer´und `Interview´ zwei Bearbeitungs-Modi angeboten. Vor allem der Interview-Modus eröffnet auch Ungeübten eine einfache, übersichtliche und leicht verständliche Bearbeitung der Steuererklärung. Die Steuererstattung oder -nachzahlung wird auf der Grundlage der Anwender-Angaben komplett berechnet. Alle Formulare werden mit dem Programm ausgefüllt und können ausgedruckt werden, auch auf den amtlichen Formularen. Die Bedienung ist äußerst komfortabel und der Programmumfang ist erstaunlich; so lassen sich auch Daten aus `Microsoft Money´ importieren, es wird ein Fachlexikon geboten, Belege für das Folgejahr können bereits mit dem Programm erfaßt werden und vieles mehr. `D-Steuer 98´ darf aufgrund des hervorragenden Preis-Leistungs-Verhältnisses in keinem Multimedia-Sortiment fehlen.
▮ Besonders empfehlenswert. *(jf)* ▮

Automobilhersteller Opel bietet Routenplaner für Europa kostenlos im Internet an

Das neue Online-Angebot der Opel AG konkurriert mit den Vollpreisprodukten im Handel.

Rüsselsheim. Der Automobilhersteller Opel bietet im Rahmen seines Online-Angebotes einen neuen Service an, der Publishern von Routenplanungs-Software Kopfschmerzen bereiten dürfte. Auf der Internet-Seite von Opel befindet sich ab sofort ein Routenplaner für Europa, auf den PC-Besitzer mit Internet-Anschluß kostenlos zugreifen können. Dieser gibt dem Nutzer hilfreiche Empfehlungen für eine beliebige Wegstrecke, auch im europäischen Ausland. Nach der Eingabe von Start- und Zielort läßt sich das Online-System die gewählten Orte zur einwandfreien Identifizierung noch einmal bestätigen. Dabei kann der Anwender seine Angaben im Fall von größeren Städten durch die zusätzliche Auswahl von Bezirken weiter spezifizieren. Für eine individuelle Reiseplanung stehen die Optionen „schnellste", „kürzeste" und „kostengünstigste" Strecke zur Auswahl. Das System präsentiert dann seine Routenplanung in Form einer detaillierten Straßenkarte. Sie ist im Maßstab variierbar und zeigt auch einzelne Autobahnabfahrten. Die Ausgabe der Wegbeschreibung erfolgt in Form einer – auf Wunsch auch sehr ausführlichen – übersichtlichen Tabelle. Sie enthält Angaben über Straßen, Bezeichnungen, Entfernungen und Fahrtdauer. Darüber hinaus verfügt der Routenplaner über einen Kostenkalkulator. Auf Basis des Kraftstoffpreises und des mittleren Verbrauchs errechnet das System die individuellen Kraftstoffkosten für die geplante Strecke. Mit diesem Angebot könnte für viele PC-Nutzer die Anschaffung einer entsprechenden Software überflüssig werden. Die Internet-Adresse lautet www.Opel-mobil.de. *(jf)* ▮



Opel bietet mit dem Routenplaner für Europa einen kostenlosen Online-Service an, der sich mit der Leistung entsprechender Vollpreis-Produkte durchaus messen kann.

Mindscape's Catz und Dogz lassen sich nun individuell züchten

München. Mit der dritten Auflage der erfolgreichen, zunächst als Screen Saver konzipierten Desktop-Serien `Catz´ und `Dogz´ bietet Mindscape dem Benutzer zahlreiche neue Features an. Mit `Catz 3´ und `Dogz 3´ kann man nun eigene Tiere züchten. Mit Hilfe eines Familienstammbaumes können bis zu acht Haustier-Generationen dokumentiert werden. Jedes der Programme enthält bereits zehn verschiedene Rassen. Diese können „endlos" gekreuzt werden. Von der Webseite www.petz.com können zudem weitere Tiere, Spielzeuge, Spielplätze und ähnliches heruntergeladen werden. Im Internet gibt es laut Angaben der Mindscape-Muttergesellschaft TLC bereits mehr als 3.000 unabhängige Internet-Seiten von Fans der Programme. Mindscape hat in diesem Rahmen in Zusammenarbeit mit dem Internet-Anbieter GeoCities einen integrierten `Petz 3-Web-Publisher´entwickelt. Mit diesem Programm kann man eigene Web-Seiten zu dem Thema gestalten. `Catz 3´ und `Dogz 3´ sind ab sofort zu einem empfohlenen Verkaufspreis von 30,-DM erhältlich. *(jf)* ▮

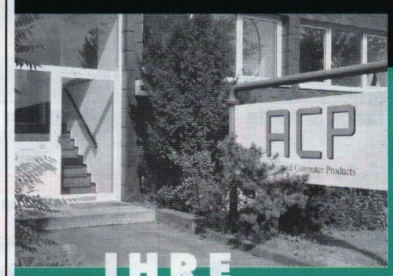
Koch Media veröffentlicht humoristisches Lernprogramm zur Astronomie

München. Mit dem Titel `Per Anhalter durch das Universum´ bietet Koch Media ein Lernprogramm zu den Themen Astronomie und Physik an, das sich durch eine humoristische Aufbereitung auszeichnet. Der Titel stammt von Bertelsmann Electronic Publishing und beschreibt auf unterhaltsame und witzige Weise Erkenntnisse über das Universum. Auf trockene, akademische Darstellungen wurde verzichtet. Das Produkt verfügt über ein umfangreiches Lexikon und fundierte, sachliche Texte. Als Synchronstimme für die zahlreichen Erläuterungen dient die deutsche Original-Synchron-Stimme des Komikers Eddy Murphy. Zahlreiche Animationen, Grafiken und 3D-Video-Sequenzen sollen den User begeistern. Ein anspruchsvolles Wissensquiz mit sechs Schwierigkeitsgraden wird außerdem geboten. Der empfohlene Verkaufspreis beträgt 49,90 DM. *(jf)* ▮

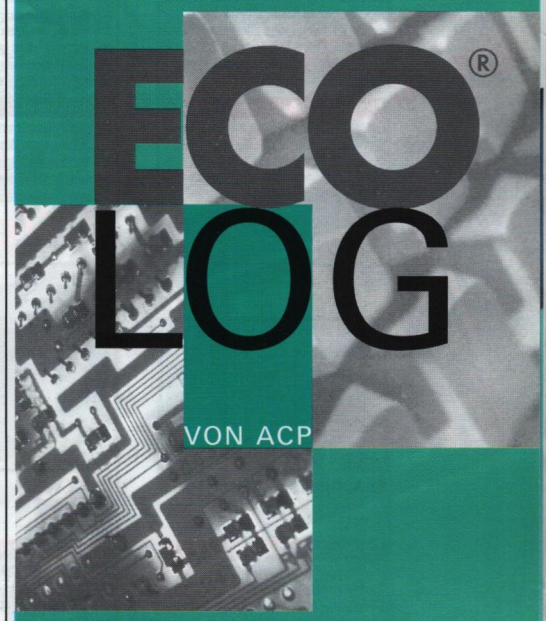
Super James gibt Online-Nachhilfe

Berlin. Mit `Super James´ hat Cornelsen Software im Internet einen Nachhilfe-Dienst für Englisch eröffnet. In einer phantasievoll gestalteten Comicwelt bieten Lehrer Schülern eine schnelle, individuelle Hilfe bei Englisch-Fragen und leisten Unterstützung bei Hausaufgaben. Per eMail können Fragen oder Hausarbeiten an den Verlag geschickt werden. Cornelsen leitet die Post an Englischlehrer weiter. Innerhalb von maximal 24 Stunden erhält der Einsender Antwort. Ihm werden zu seiner Einsendung passende Regeln, Erklärungen und Beispiele zugesandt, die ihm für die nächste Klassenarbeit Hilfestellung leisten sollen. Das Online-Angebot von Cornelsen geht jedoch noch weiter: In den 6 virtuellen Gebäuden der „Supercity" kann man zum Beispiel nach Lernspielen suchen und bei den „common mistakes" die häufigsten Anfängerfehler ausmerzen. Cornelsens Parallelprogramm `Dr. Mathe´ weist nach eigenen Angaben bereits 60.000 Seitenabrufe monatlich auf. Es wurde erst kürzlich als bestes Online-Angebot zum Lernen mit dem `Digita´ ausgezeichnet. Die `Super James´-Webseite finden Sie unter der Adresse www.cornelsen.de. *(jf)* ▮

ACP AKTUELL ZUM THEMA
OUTSOURCEN IM MARKT FÜR COMPUTERSPIELE!



IHRE VORTEILE MIT:



- KEIN ZEITVERLUST DURCH LIEFERANTENGESPRÄCHE
- OBJEKTIVE LISTUNGSVORSCHLÄGE
- SCHNELLE NEULISTUNG
- ÜBERSICHTLICHES SORTIMENT
- BEDARFSGERECHTE WARENDISPOSITION
- HÖHERE LUG - LAGERUMSCHLAGGESCHWINDIGKEIT
- 100 % RETOURENRECHT, SCHNELLE RETOURENBEARBEITUNG
- GERINGER KAPITALEINSATZ
- FINANZIERT SICH AUS DURCHVERKÄUFEN
- ENTLASTUNG IHRER ADMINISTRATION

ACP
The games professionals

ACP, ADVANCED COMPUTER PRODUCTS GMBH
MATHIAS-BRÜGGEN-STR. 39
50827 KÖLN
TEL. +49/221/95 65 43 - 0
FAX +49/221/95 36 503
E-MAIL: INFO@acp-computer.de
http://www.acp-computer.de

ACPwe do for you

Black & White

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Kingsoft
Vorverkauf ab: September 1999
Veröffentlichung ab: Dezember '99

Produktinformation

Als Magier kann man über Zauberformeln eine von zehn verschiedenen Rassen erschaffen. Die Art der Zauberformel hat weiterhin Einfuß auf gute oder böse Gesinnung der Rasse. Detailverliebte Nuancen zeugen schon jetzt von Liebe zum Realismus. Kontrolliert wird das Echtzeit-Strategie-Spiel mit einer mausgesteuerten Hand.

Produktpotential:

Echtzeit-Strategiespiele mit Fantasy-Story sind immer noch recht beliebt. Da der Titel qualitativ gut zu werden scheint, sollte man dieses Produkt weiter beobachten.

Dark Reign 2

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Strategie
Hersteller: Activision
Vertrieb: NBG
Vorverkauf ab: Mai 1999
Veröffentlichung ab: August 1999

Produktinformation

Auch im zweiten Teil des Echtzeit-Strategiespiels müssen eine Basis gebaut, Rohstoffe beschafft und Einheiten für den Kampf erzeugt werden. Eine komplett neue 3D-Engine, frei schwenkbare Kameraführung, Missions-Editor, ein leistungsfähiges Wegepunkte-System und Multiplayer-Modus werden Fans bei ihrer Schlacht begeistern.

Produktpotential:

Trotz technischer und spielerischer Verbesserungen dürfte der Nachfolger des Echtzeitstrategicals in der Flut der Genrevertreter untergehen. Für die Freunde des Genres sicher interessant.

Diablo 2

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Blizzard
Vertrieb: Cendant Software
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: Mai 1999

Produktinformation

Auch in `Diablo 2´ muß als einer von fünf Helden mit je 30 unterschiedlichen Begabungen das Böse eliminiert werden. Etliche neue Features wie sprechende NPCs, zusätzliche Quests, neue Waffen, überarbeitetes Interface und vor allem die komplett erneuerte Grafik werden die Fans der Monsterschlacht sowohl im Solo- als auch Battle.Net-Spiel begeistern.

Produktpotential:

Der erste Teil hat das Rollenspiel-Genre einer breiten Zielgruppe geöffnet. Der zweite Teil wird von den Fans sehnsüchtig erwartet. Unbedingt vormerken!

Hit Tip

Dungeon Keeper 2

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Bulllfrog/Electronic Arts
Vertrieb: Kingsoft
Vorverkauf ab: März 1999
Veröffentlichung ab: Juni 1999

Produktinformation

Als Führer eines Unterwelt-Volkes, ist es das Ziel, Diktator zu werden und die Oberwelt zu zerstören. Auch in 22 in Echtzeit ausgeführten Levelssind nicht nur Schlachten, sondern Strategien gefragt. Die neue 3D-Engine, etliche zusätzliche Monster-Extras, die besonders in der Ego-Perspektive zum Tragen kommen sowie Einzel-, Multiplayer und Internetspiel werden begeistern.

Produktpotential:

Auch hier kündigt sich ein vielversprechender Nachfolger eines Hit-Titels an, der gute Umsätze verspricht.

Hit Tip

Final Fantasy VIII

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Squaresoft
Vertrieb: Sony C.E.D.
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: Dezember '99

Produktinformation

Auch im achten Teil des legendären Fantasy-Epos steuert man seinen Held mit bis zu drei Begleitern durch diverse 3D-Landschaften. Für die zahlreichen Kämpfe stehen Waffen, Goodies oder optisch brillant dargestellte Zauberformeln zur Verfügung. Sowohl die Grafik-Engine als auch das Interface wurden komplett neu gestaltet.

Produktpotential:

Dieses Fantasy-Epos hat einen hohen Kultfaktor, der jedoch in erster Linie bei Konsolenspielern ausgeprägt ist. Zahlreiche Verbesserungen könnten das Spiel jedoch auch für den PC interessant machen.

Interstate ´82

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Action
Hersteller: Activision
Vertrieb: NBG
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: 1. Quartal '99

Produktinformation

Der Nachfolger von Interstate ´76 erscheint mit neuer Grafik-Engine im Stil der 80er Jahre. In bizarren Locations sucht man mit einem Straßenflitzer einen gekidnappten Freund. In ca. 24 Einzelspieler- und ca. 30 Multiplayer-Missionen muß man sich der Gegner erwehren. Eine Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und neue Gameplay-Elemente werden überzeugen.

Produktpotential:

Der erste Teil hat vor allem durch die skurrile 70er-Jahre-Atmosphäre bestochen. Ob diese Atmosphäre bei dem Nachfolger wieder gelingt, ist fraglich. Dennoch ein vielversprechender Titel, den man im Auge behalten sollte.

Machines

Allgemeine Information

PC CD-ROM

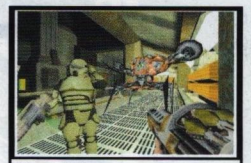
Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Vorverkauf ab: Januar 1999
Veröffentlichung ab: März 1999

Produktinformation

Der Spieler übernimmt in dem Echtzeit-Strategiespiel eine von zwei Roboterassen mit dem Ziel, die andere zu vernichten. Beide Seiten haben das gleiche Potential und diversifizieren sich erst durch Forschung und Einheiten-Modifikation. Die 3D-Engine ermöglicht die Sicht aus der Vogel- oder Ich-Perspektive. Man kann mit bis zu vier Spielern kämpfen.

Produktpotential:

Übliche Echtzeit-Strategiekost, bei der man erst die finale Version abwarten muß, um die Konkurrenzfähigkeit in der Flut der Genrevertreter besser einschätzen zu können.



Prax War

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: 3D-Action
Hersteller: Rebel Boat Rocker/EA
Vertrieb: King Soft
Vorverkauf ab: März 1999
Veröffentlichung ab: Juni 1999

Produktinformation

Als Chef einer Söldnertruppe mit unterschiedlichen Charakteren soll der Spieler ein mächtiges Unternehmen vernichten. Ein fundiertes Waffen-Arsenal steht zur Verfügung, um die flüssig animierten Gegner auszuschalten. Die neue 3D-Engine glänzt schon jetzt durch hervorragende Licht-Effekte. Weitere Features, u. a. Sprache, werden noch bearbeitet.

Produktpotential:

Technisch aufwendiges 3D-Actionspektakel, das sich für Actionfans lohnen könnte.

A Bug´s Life

Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Disney Interactive
Vertrieb: Sony C.E.D.
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: 1999

Produktinformation

In dem 3D-Adventure steuert man eine Ameise aus der Ego-Perspektive, die ihre Kolonie von einem Despot befreien muß. Auf der Suche nach Verbündeten ist sie großen Gefahren ausgesetzt, die sie mit sportlichen Einlagen bewältigt oder mit Wurfgeschossen attackiert. Versteckte Goodies bringen Boni. Die Szenarien sind grafisch ansprechend dargestellt.

Produktpotential:

Putziger Disney-Titel zum gleichnamigen Kinofilm. Der Erfolg des Films entscheidet über die Lizenzstärke in Deutschland. Hier könnten gute Umsätze in Sicht sein.

All Star Tennis ´99

Allgemeine Information

Nintendo 64

Genre: Tennisspiel
Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Guillemot
Vorverkauf ab: Januar 1999
Veröffentlichung ab: März 1999

Produktinformation

Auf acht bekannten Tennis-Courts, u. a. Wimbledon, kann man acht Original- und vier fiktive Spieler antreten lassen. Mit bis zu vier Spielern kann man entweder im Smash-Modus das übliche Match spielen oder in der Arcade-Variante versuchen, einen permanent stärkeren Gegner zu bezwingen. Im Bomb-Modus muß man zusätzlich noch Bomben ausweichen.

Produktpotential:

Tennisfans werden nicht gerade üppig mit Software bedient, allerdings erfreut sich das Genre keiner großen Zielgruppe. Bei guter Produktqualität könnte der Titel innerhalb der Zielgruppe sehr erfolgreich sein.

Smash Brothers

Allgemeine Information

Nintendo 64

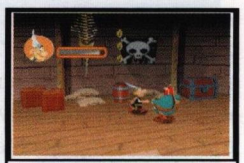
Genre: Beat 'em Up
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Bienengraeber
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: 1. Quartal '99

Produktinformation

Hier muß man sich mit den bekannten Nintendo-Figuren wie Mario, Link u. a. in bunten 3D-Arenen bis zu einem geheimen Boß durchschlagen. Dabei muß man neben den Gegnern auch etliche Fallen und Hindernisse bewältigen. Das Verhalten und die Eigenschaften der einzelnen Figuren passen sich dabei den jeweiligen Charakterzügen an.

Produktpotential:

Origineller Titel, der bei entsprechender Produktqualität aufgrund der bekannten Charaktere durchaus vielversprechend werden könnte.



Asterix

Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Strategie/Adventure
Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Infogrames
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Februar '99

Produktinformation

Ziel ist es, die Zutaten für den Zaubertrank zu finden sowie das römische Reich zu erobern. Dafür stehen Kraftsymbole zur Verfügung, die gezielt eingesetzt werden müssen, um jedes Dorf einzunehmen. Gelegentlich laufen Asterix und Obelix in plötzlich auftauchende Fallen, in denen in Echtzeit Legionäre beseitigt und Power-Ups erreicht werden müssen.

Produktpotential:

Die starke Lizenz und die zeitlosen Charaktere machen diesen Titel für eine große Zielgruppe interessant. Sollte man sich vormerken.

Hit Tip

Brave Fencer Musashi

Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Squaresoft
Vertrieb: Sony C.E.D.
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: n.n.b.

Produktinformation

In dem 3D-Adventure-Spiel steuert man Musashi, einen Jungen, der die Aufgabe hat, sein Reich vor einem Monster zu schützen. Bei den Echtzeitkämpfen werden Waffen eingesetzt oder magische Angriffe ausgeführt. Man beobachtet das Geschehen aus der Third-Person-Sicht, je nach Spielsituation ist auch der Blick von oben oder von der Seite möglich.

Produktpotential:

Bei Action-Adventures setzen starke Charaktere wie Lara Croft derzeit die Akzente. Daher dürfte der Titel nur innerhalb der Zielgruppe interessant werden.

Pro Pinball: Big Race USA

Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Flippersimulation
Hersteller: Empire
Vertrieb: Koch Media
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Mitte Jan. '99

Produktinformation

Die neueste Flipper-Simulation von Empire hat als Grundthema „Ein Taxifahrer in den USA". Auch hier achteten die Designer darauf, daß die Ballphysik, Lanes, Holes und Bumper exakt einem Original-Flipper entsprechen. Viele Boni sind zu erreichen. Eine Neuheit bietet der Zwei-Spieler-Modus: Eine vorgegebene Aufgabe muß als erster gelöst werden.

Produktpotential:

In gewohnter Manier legt Empire mit diesem Flipper einen unschlagbaren Realismus hin. Für Flipperfans ein unverzichtbarer Titel, den man sich vormerken sollte.

R-Type Delta

Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Action
Hersteller: Irem
Vertrieb: n.n.b.
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: 1999

Produktinformation

In einem von drei verschiedenen Raumschiffen muß man in sieben anspruchsvollen Szenarien mächtige Gegner vernichten. Dafür steht ein raffiniertes Waffensystem zur Verfügung, das durch umherfliegende Power-Ups noch ausbaubar ist. Die neue Polygon-Grafik macht die Auswirkung einer explodierten Mega-Bombe zu einem optischen Ereignis.

Produktpotential:

Grafisch vielversprechender Titel, der für die Zielgruppe durchaus interessant sein könnte.

Vampire Savior EX Edition

Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Action
Hersteller: Capcom
Vertrieb: Virgin
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: 1. Quartal '99

Produktinformation

In dem 2D-Prügelspiel gilt es, ein comicartiges Gruselkabinett gegeneinander antreten zu lassen. Mehr als 18 Charaktere, deren Stärke und farbliche Darstellung individuell festlegbar sind, stürzen sich in ein abstruses Handgemenge. Special-Moves kann man als konkrete Aktion oder als Einstieg in eine Zone mit einigen Privilegien nutzen.

Produktpotential:

Prügelspiel-Fans sind dreidimensionale Referenztitel wie `Tekken 3´ gewöhnt, was 2D-Vertretern dieses Genres das Leben schwer macht. Daher ist die endgültige Produktqualität entscheidend.

Warzone 2100

Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Strategie
Hersteller: Eidos Interactive
Vertrieb: Eidos Interactive
Vorverkauf ab: Januar 1999
Veröffentlichung ab: März 1999

Produktinformation

In dem Echtzeit-Strategiespiel muß nach einem Nuklearkrieg eine neue Welt geschaffen werden. Drei Kampagnen mit je sechs Einsatzgebieten müssen durchgespielt werden. Priorität ist der Aufbau der Basis und deren Aufrüstung. Alternativ gibt es den Fast-Play-Modus, dem eine Basis zugrunde liegt und zu zweit gegeneinander gespielt werden kann.

Produktpotential:

Echtzeit-Strategiespiele sind kein typisches Genre für Konsolenspieler. Bei entsprechender Produktqualität kann der Titel innerhalb der Zielgruppe dennoch erfolgreich laufen.

Xenogears

Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Squaresoft
Vertrieb: n.n.b.
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: n.n.b.

Produktinformation

In der Rolle des jungen Fei muß man etliche Abenteuer bestehen. Die Landschaft präsentiert sich in 3D-Optik, Kämpfe, die auf dem Rundenprinzip basieren, wechseln in die 2D-Ansicht. Hat Fei genügend Gegner besiegt, steigt er eine Stufe auf verbessert seine Werte und Fähigkeiten, bis hin zu einer Art Rüstung die übermenschliche Fähigkeiten verleiht.

Produktpotential:

Squaresoft ist bekannt für qualitativ hochwertige Rollenspiele mit viel Atmosphäre. Daher könnte der Titel vielversprechend werden.

Alle Angaben ohne Gewähr. Irrtum vorbehalten!

Nintendo

KOCH DISTRIBUTION

PSYGNOSIS

NBG VERLAG

CENDANT Software Deutschland

Ubi Soft

GUILLEMOT

RUSHWARE A FUNSOFT Company

ABC A FUNSOFT Company

AKklaim Entertainment GmbH

avalon vertriebs GmbH

EIDOS INTERACTIVE

INFOGRAMES DEUTSCHLAND

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

MINDSCAPE

KONAMI

CDV Software GmbH

KINGSOFT

TopWare

LEISURESOFT

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

GROSSHANDEL für Video-und Computerspiele

EINSTEIGERPAKETE für Verleih in Videotheken

Nintendo-Vollsortimenter Stützpunktgroßhändler für Sony

JOY TECH GERMANY

dynatex

Art.-Nr: SONYD648DEMO
International SUPERSTAR SOCCER PRO 98

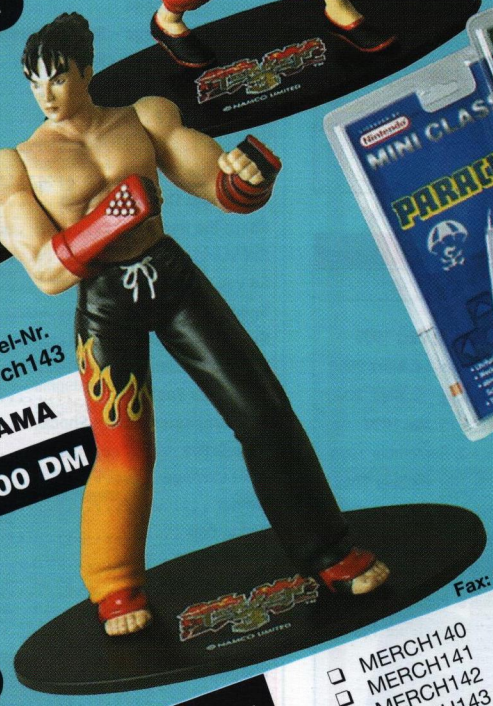
inkl. Metal Gear Solid Demo 76,30

MINI CLASSICS, PARACHUTE, DONKEY KONG, SUPER MARIO, FIRE je 13,95 DM

Artikel-Nr. Merch140
NINA WILLIAMS
21,00 DM

LING XIAOYU
21,00 DM
Artikel-Nr. Merch142

Artikel-Nr. Merch141
PAUL PHOENIX
21,00 DM



Artikel-Nr. Merch143
JIN KAZAMA
21,00 DM

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bestellung

Einfach ankreuzen, ausschneiden und per Post oder Fax an:
dynatex GmbH · Schleefstraße 8 · 44287 Dortmund
Tel.: (0231) 45000-0 · www.dynatex.de · eMail: dynatex@dynatex.de
Fax: 02 31/45000-29 •

❑ MERCH140	„NINA WILLIAMS“	/ Menge:___ / 21,00 DM
❑ MERCH141	„PAUL PHOENIX“	/ Menge:___ / 21,00 DM
❑ MERCH142	„LING XIAOYU & Panda“	/ Menge:___ / 21,00 DM
❑ MERCH143	„JIN KAZAMA“	/ Menge:___ / 21,00 DM
❑ SonyD648DEMO	„Int.Sup.Star Soc.98 inkl. Met.GS Demo“	/ Menge:___ / 76,30 DM
❑ HARD 545	Schlüsselanhgr. „Mario“,	/ Menge:___ / 13,95 DM
❑ HARD 546	Schlüsselanhgr. „Donkey Kong“	/ Menge:___ / 13,95 DM
❑ HARD 547	Schlüsselanhgr. „Parachute“	/ Menge:___ / 13,95 DM
❑ HARD 548	Schlüsselanhgr. „Fire“	/ Menge:___ / 13,95 DM

Firma _____ Besteller _____ Str./Nr _____ PLZ / Ort _____ Unterschrift _____

© Lorenz Foto&Grafik-Design

Die Spiele-Hotlines in Deutschland

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?	Wer?
Acclaim	089-329 40 600	Mo./Mi./Fr. 14°°-19°°	EK
Activision	01805-22 51 55	Mo.-So. 16°°-18°° (techn. Hotline)	EK
	0190-51 00 55	Mo.-So. 16°°-18°° (1,20/Min; Spieletips)	EK
Art Department	0234-9 32 05 50	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
Ascaron	05241-966 90	Mo.-Fr. 14°°-17°°	EK+Hdl
Ascaron (Mailbox)	05241-9 39 30	24h/Tag	EK+Hdl
Attic	07431-5 43 05	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 13°°-18°°	Hdl
Blue Byte	0208-4 50 29 29	Mo.-Do. 15°°-19°°, Fr. 15^{30}-19^{30}	EK
Cendant Software	06103-99 40 40	Mo.-Fr. 9°°-19°°	EK+Hdl
Cendant Software (Mailb.)	06103-99 40 41	24h/Tag	EK+Hdl
Cryo Interactive	05241-95 35 39	Mo.-Fr. 18°°-20°°, Sa./So. 14°°-16°°	EK
Disney Interactive	069-66 56 85 55	Mo.-Fr. 11°°-19°°, Sa. 14°°-19°°	EK
Electronic Arts	0190-572333 (Technik)	24h/Tag	EK
	0190-900030 (Spiele)	24h/Tag	EK
Eidos Interactive	0180-5223124 (Technik)	Mo.-Fr. 11°°-13°°, 14°°-18°°	EK
	0190-510051 (Spiele)		EK
GT Interactive	01805-25 43 91	Mo.-So. außer feiertags 15°°-20°°	EK
Greenwood Entertainment	0234-9 64 50 50	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
Hasbro Interactive	01805-20 21 50	Mo.-So. 15°°-20°°	EK
Ikarion	0241-4 70 15 20	Mo.-Fr. 14°°-18°°	EK
Infogrames	0190-510 550	Mo.-Fr. 11°°-19°°	EK
Innonics	0511-336 137-90	Mo./Mi./Fr. 15°°-18°°	EK
Interactive Magic	01805-22 11 26	Mo.-Fr. 17°°-20°°, Sa./So. 14°°-17°°	EK+Hdl
Kingsoft	0241-57 45 77	Mailbox: 24h/Tag	Hdl
Konami	069-95 08 12 88	Mo.-Fr. 14°°-18°°	EK
Magic Bytes	05241-953 333	Mo.-Fr. 17°°-19°°	EK
Mattel Deutschland	069 - 95307 380	Mo.-Fr. 09°°-21°°	EK/Hdl
Max Design	0043-3 68 72 41 47	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
MicroProse	01805-25 25 65	Mo.-Fr. 14°°-17°°	EK
Mindscape	0208-99 241 14	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°	EK
Navigo	089-32 47 31 51	Mo.-Fr. 13°°-18°°	EK
NEO	0043-16 07 40 80	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
Nintendo	0130-58 06	Mo.-Fr. 11°°-19°°	EK
Profisoft	0541-12 20 65	Mo.-Fr. 9°°-17°°	EK
Psygnosis	01805-21 44 33	Mo.-Fr. 15°°-20°°	EK
Ravensburger Interactive	0751-86 19 44	Mo.-Do. 16°°-19°°	EK
Sega	040-2 27 09 61	Mo.-Fr. 10°°-18°°	EK
Softgold	02131-96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°	EK
Softgold (Fax)	02131-96 52 22	24h/Tag	EK
Software 2000	0190-57 2000	Mo.-Fr. 14°°-19°°, 12 Pf. pro 6 Sek.	EK
Software 2000 (eMail)	support@software2000.de	24h/Tag	reg. EK
Sony Computer Entertainm.	0190-578 578	Mo.-Fr. 10°°-20°°	EK
Sony PlayStation (tech. Hilfe)	01805-766 977	Mo.-Fr. 10°°-20°°	EK
Starbyte Software	0234-68 04 94	Mo. 16°°-18°°	EK
Starbyte Software (Mailbox)	0234-68 57 55	24h/Tag	EK
Take 2 Interactive	0180-5 30 45 25	Mo.-Fr. 10°°-17°°	EK
TLC Tewi	089-14 827 113	Mo.-Fr. 10°°-17°°	EK
Ubi Soft	0211-3 38 00 30	Mo.-Fr. 9°°-17°°	Hdl
Virgin	040-39 101 300	Mo.-Do. 15°°-20°°	EK

EK: Endkunde ● **Hdl:** Händler

Messeplaner 2000

Messe	Ort	Datum
CeBIT 99	Hannover	18. - 24. März 1999
CeBIT 2000	Hannover	24. Feb. - 1. März 2000
CeBIT HOME 2000	Leipzig	30. Aug. - 3. Sept. 2000*
E3 – Electronic Entertainment Expo	Los Angeles	13. - 15. Mai 1999
ECTS – European Computer Trade Show	London	5. - 7. September 1999
51. Frankfurter Buchmesse	Frankfurt/Main	13. - 18. Oktober 1999
52. Frankfurter Buchmesse	Frankfurt/Main	18. - 23. Oktober 2000
Internationale Funkausstellung 1999*	Berlin	28. Aug. - 5. Sept. 1999
Internationale Spielwarenmesse 99	Nürnberg	4. - 10. Februar 1999
Internationale Spielwarenmesse 2000	Nürnberg	3. - 9. Februar 2000
Milia 99	Cannes	9. - 12. Februar 1999

*Der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) hat für 1999 die Internationale Funkausstellung in Berlin für den Bereich Digital Entertainment empfohlen.

BPjS-Index für Computer- und Videospiele

Titel	Hersteller
Area 51	GT Interactive
Blake Stone	Apogee
Blood	GT Interactive
Bloodbath at Red Falls	Underworld Software
Brutal Football	Millennium
Cannon Fodder	Virgin
Carmageddon	SCI
Chasm the Rift	Digital Integration
Crime Patrol	American Laser Games
Crusader – No Remorse	EA
Cybermage	EA
Dark Forces (E/D)	LucasArts
Die Hard Trilogy	Fox Interactive
Doom	ID
Doom II	ID
Duke 3D	M-Soft
Duke Nukem 3D	3D Realms
Duke Nukem 3D Plutonium Pack	GT Interactive
Duke it out in D.C.	WizardsWorks
Duke - Carribean Life´s a Beach	GT Interactive
Drug Wars - C.P. 2	American Laser Games
Extreme Rise of the Triad	Apogee
Expect no Mercy	Microforum
Final Doom	GT Interactive
Flesh Feast	SegaSoft
GoldenEye 007	Rare
*Half-Life	Cendant Software
Hardline	Cryo
Harvester	Merit Studios
Heretic	Apogee
Juggernaut – The New Story for Quake II	Head Games
Killer Instinct	Nintendo
Killing Time	3DO Company
Lethal Enforcers	Konami
Loaded	Gremlin
Mad Dog McCree	American Laser Games
Mad Dog II	American Laser Games
Malice – 23rd Century Ultraconversion for Quake	Quantum Axess
Meat Puppet	Playmates
Mercs	Sega
!Mortal Kombat	Acclaim
!Mortal Kombat 2	Acclaim
!Mortal Kombat 3	Acclaim
Nerves of Steel	Merit
Op. Body Count	Capstone
Panzer General	Mindscape
Phantasmagoria – Labor des Grauens	Sierra Coktel
Postal	Take 2
Quad Damage	Jörn Wördehoff
Quake	GTI
Quake II	Activision
Quake II Mission Pack – The Reckoning	Activision
Quarantine	Gametek
Redneck Rampage	Interplay
Redneck Rampage – Suckin Grits on Route 66	Interplay
Redneck Rampage – Rides Again	Interplay
Re-Loaded	Gremlin
Resident Evil 2	Capcom
Revenge	n.b.
Rise of the Triad	Apogee
Rex Blade: The Apocalypse	Xtreme Games S&S
Share the Heat	Rainbow Technologies
SiN	Ritual Entertainment
So you wanna be a Redneck	Head Games
Space Pirates	American Laser Games
Super Double Dragon	Tradewest
Take no Prisoner	Red Orb
The Chaos Engine	MicroProse
The Terminator: Future Shock	Virgin
Time Crisis	Sony
Total Carnage	ICE Software
Tremor	Head Games
Virtua Cop	Sega
Virtua Cop 2	Sega
Virtua Squad 2	Sega
Witchaven II	IntraCorp
!Wolfenstein 3D	Atari
Wargods	GT Interactive
XS	SCI
ZPC	GT Interactive

*Neuindizierung
!Bundesweit beschlagnahmt

Aktuelle USK-Altersempfehlungen

Titel	Format	Hersteller	Alterseinstufung	Prüfdatum
A Bug´s Life	PlayStation	Sony C.E.D.	ab 6 J.	16.12.98
Asterix	PlayStation	Infogrames	o.B.	03.12.98
Asteroids	PC CD-ROM	Activision	ab 6 J.	16.12.98
Barbie Schmuck Boutique	PC CD-ROM	Softgold	o.B.	25.11.98
Box-Champions	PlayStation	Electronic Arts	ab 6 J.	11.11.98
Brunswick Circuit Bowling	PlayStation	Konami	o.B.	04.11.98
Cabelas Big Game Hunter	PC CD-ROM	Activision	ab 12 J.	11.11.98
Carmageddon II Carpocalypse Now	PC CD-ROM	Sony C.E. Ltd.	ab 16 J.	04.11.98
Centipede	PC CD-ROM	Hasbro Interactive	ab 6 J.	28.10.98
Crazy Gravity	PC CD-ROM	Better Day Com.	o.B.	15.12.98
Darius Gaiden	PC CD-ROM	Softgold	ab 6 J.	12.11.98
Dark Vengeance	PC CD-ROM	GT Interactive	ab 16 J.	03.12.98
Die Siedler III	PC CD-ROM	Blue Byte	ab 12 J.	25.11.98
Disneys Pixar - A Bug´s Life	PC CD-ROM	Disney Interactive	ab 6 J.	03.12.98
Englisch mit Rayman	PC CD-ROM	Ubi Soft	eingetragen	10.12.98
ESPN XGames Pro Boarder	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	01.12.98
European Air War	PC CD-ROM	MPS Software	ab 16 J.	01.12.98
Excessive Speed	PC CD-ROM	TopWare	ab 6 J.	18.11.98
Extremities	PC CD-ROM	Activision	nicht unter 18 J.	01.12.98
Fatal Fury 3	PC CD-ROM	Softgold	ab 12 J.	17.11.98
FIFA 99	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	11.11.98
FIFA 99	PlayStation	Electronic Arts	o.B.	12.11.98
Französisch mit Rayman	PC CD-ROM	Ubi Soft	eingetragen	10.12.98
Future Cop: LAPD	PC CD-ROM	Electronic Arts	ab 16 J.	12.11.98
Grand Touring	PC CD-ROM	empire interactive	o.B.	04.11.98
Half-Life (Dt. Version)	PC CD-ROM	Cendant Software	ab 16 J.	16.21.98
Heretic II – Deutsche Version	PC CD-ROM	Activision	ab 16 J.	10.11.98
Heretic II – US-Version	PC CD-ROM	Activsion	ab 18 J.	10.11.98
Hugo rettet das Weihnachtsfest	PC CD-ROM	NBG	o.B.	11.11.98
In the Hunt	PC CD-ROM	Softgold	ab 16 J.	18.11.98
John Sauls Blackstone Chroniken	PC CD-ROM	Mindscape	ab 12 J.	25.11.98
Just me and my Grandpa	PC CD-ROM	GT Interactive	o.B.	16.12.98
King's Quest 8: Maske der Ewigkeit	PC CD-ROM	CENDANT Softw.	ab 12 J.	04.11.98
Knuddels Minigolf	PC CD-ROM	Better Day Com.	o.B.	03.12.98
Knuddels Quest	PC CD-ROM	Better Day Com.	o.B.	03.12.98
Kurt	PC CD-ROM	heart-line GmbH	o.B.	12.11.98
Lesen u. Rechn. m. Rayman 1./2. Kl.	PC CD-ROM	Ubi Soft	eingetragen	10.12.98
Lesen u. Rechn. m. Rayman 3./4. Kl.	PC CD-ROM	Ubi Soft	eingetragen	10.12.98
Lomax Boulders 3	PC CD-ROM	Better Day Com.	o.B.	15.12.98
Lomtris 3D	PC CD-ROM	Better Day Com.	o.B.	03.12.98
Mad Robots	PC CD-ROM	Better Day Com.	o.B.	03.12.98
Mana – D. Weg d. schwarzen Macht	PC CD-ROM	Virgin Interactive	ab 12 J.	04.11.98
Mega Man Legends	PlayStation	Virgin Interactive	ab 6 J.	03.11.98
Mega Man X4	PlayStation	Virgin Interactive	ab 6 J.	03.11.98
Mega Man X4	PC CD-ROM	Virgin Interactive	ab 6 J.	04.11.98
Mephisto Genius ´99	PC CD-ROM	NBG	o.B.	18.11.98
Metal Gear Solid	PlayStation	Konami	ab 12 J.	15.12.98
Metal Gear Solid	PC CD-ROM	Konami	ab 12 J.	16.12.98
Myth 2: Soulblighter	PC CD-ROM	GT Interactive	ab 16 J.	03.12.98
NBA Life 99	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	12.11.98
NFL Blitz	PlayStation	GT Interactive	o.B.	11.11.98
Oddworld Adventures	Nintendo 64	GT Interactive	ab 6 J.	28.10.98
Perry Rhodan Thore. - Die verb. Stadt	PC CD-ROM	Main Screen	o.B.	15.12.98
Pool Hustler	PlayStation	Infogrames	o.B.	04.11.98
Pro 18 Golf	PC CD-ROM	Psygnosis	o.B.	25.11.98
Racing Pinball	PC CD-ROM	Cendant Software	o.B.	11.11.98
Racing Simulation 2	PC CD-ROM	Ubi Soft	o.B.	04.11.98
Raiden II	PC CD-ROM	Softgold	ab 12 J.	03.12.98
RAPTANKS	PC CD-ROM	Dosch Design	ab 6 J.	25.11.98
Return to Krondor	PC CD-ROM	Cendant Software	ab 12 J.	04.11.98
Rival Realm	PC CD-ROM	CDV Software	ab 12 J.	11.11.98
Rival Schools	PlayStation	Virgin Interactive	ab 12 J.	04.11.98
Rogue Squadron	PC CD-ROM	Softgold	ab 12 J.	17.11.98
Rollercoaster Tycoon	PC CD-ROM	MPS Software	ab 6 J.	16.12.98
Samurai Spints/Shodown 2	PC CD-ROM	Softgold	ab 12 J.	17.11.98
S.C.A.R.S.	Nintendo 64	Ubi Soft	ab 6 J.	09.12.98
Sensible Soccer 2000	PlayStation	GT Interactive	o.B.	25.11.98
Shanghai True Valor	PlayStation	Infogrames	o.B.	07.12.98
Shifter	PC CD-ROM	Art Departement	o.B.	15.12.98
Silver	PC CD-ROM	Infogrames	ab 12 J.	01.12.98
Small Soldiers	PlayStation	Electronic Arts	ab 16 J.	10.11.98
Snowmobile Racing	PC CD-ROM	GT Interactive	o.B.	08.12.98
Space Invaders	PC CD-ROM	Softgold	o.B.	17.11.98
Spielen und Lernen m. Rayman 4-6 J.	PC CD-ROM	Ubi Soft	eingetragen	10.12.98
Streak	PlayStation	GT Interactive	ab 6 J.	10.11.98
Street Fighter Alpha 2	PC CD-ROM	Virgin Interactive	ab 12 J.	04.11.98
Tai Fu Wrath of the Tiger	PlayStation	Activision	ab 12 J.	04.11.98
Terroid	PC CD-ROM	Art Departement	o.B.	15.12.98
The Quivering	PC CD-ROM	Alternative Softw.	ab 6 J.	17.11.98
The Vegas Courses	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	24.11.98
The War of the Worlds	PC CD-ROM	GT Interactive	ab 12 J.	18.11.98
Thunder Brigade	PC CD-ROM	Interactive Magic	ab 12 J.	01.12.98
Tim 7 a. d. Suche n. d. verlor. Zahlen	PC CD-ROM	Ubi Soft	eingetragen	10.12.98
Tim 7 und das Fernsehquiz	PC CD-ROM	Ubi Soft	eingetragen	10.12.98
Tim 7 und das fliegende Geschenk	PC CD-ROM	Ubi Soft	eingetragen	10.12.98
Tim 7 u. das Preisausschr. in N.Y.	PC CD-ROM	Ubi Soft	eingetragen	10.12.98
Tim 7 und der Gesandte der UNO	PC CD-ROM	Ubi Soft	eingetragen	10.12.98
Tim 7 und der Milliardär	PC CD-ROM	Ubi Soft	eingetragen	10.12.98
Tim 7 und die Brieffreundin	PC CD-ROM	Ubi Soft	eingetragen	10.12.98
Tim 7 und die Flaschenpost	PC CD-ROM	Ubi Soft	eingetragen	10.12.98
Tomb Raider III – Adv. of Lara Croft	PC CD-ROM	Eidos Interactive	ab 12 J.	25.11.98
Trespasser	PC CD-ROM	Electronic Arts	ab 12 J.	10.11.98
UEFA Manager 99	PC CD-ROM	Infogrames	o.B.	18.11.98
Ultra Fighters	PC CD-ROM	Interactive Magic	ab 12 J.	03.12.98
Viper Racing	PC CD-ROM	CENDANT Softw.	o.B.	28.10.98
Warhammer 40.000: Chaos Gate	PC CD-ROM	Mindscape	ab 12 J.	18.11.98
WCW – NWO Thunder	PlayStation	Konami	ab 16 J.	11.11.98
World War II Fighters	PC CD-ROM	Electronic Arts	ab 16 J.	08.12.98
X-Games Pro Boarders	PlayStation	Sony C.E.D.	o.B.	16.12.98
Zeitgeist	PC CD-ROM	Softgold	ab 6 J.	18.11.98
Zero Devide	PC CD-ROM	Softgold	ab 16 J.	19.11.98

Blackstar Interactive ist ein junges, innovatives Publishing-Unternehmen für Entertainment-Software. Um unsere Marktposition auszubauen, suchen wir ab sofort eine/n junge/n:

PR-MANAGER / -IN

Ihre Aufgaben:

- Konzeption und Umsetzung der Öffentlichkeitsarbeit
- Verfassen von Presse-, Werbe- und Mailingtexten
- Redaktionelle Bearbeitung der Internet-Seiten
- Allgemeine Betreuung der Fach- und Publikumspresse
- Organisation von Produktpräsentationen
- Aufbau des Archivs

Ihr Profil:

- Berufserfahrung innerhalb der Softwarebranche im Bereich Pressearbeit
- Journalistisch und textlich topfit
- Gute Computer- und Englischkenntnisse
- Technisches und logistisches Verständnis
- Sicheres und gepflegtes Auftreten
- Organisationstalent, Teamfähigkeit und Flexibilität
- Spaß an Computerspielen
- Selbstständige, dynamische und eigenverantwortliche Arbeitsweise

Ihnen sagt eine langfristig angelegte, berufliche Perspektive zu? Sie wollen mit viel Eigenverantwortung in einem jungen Team arbeiten? Dann möchten wir Sie kennenlernen. Senden Sie bitte Ihre kompletten Bewerbungsunterlagen mit Einkommenswunsch und frühestmöglichem Eintrittstermin an:

BLACKSTAR INTERACTIVE GmbH,
z.H. Herrn Hellwig, Siegfriedstraße 44, 67547 Worms, Tel: 06241-417131

Spiele - und Video - Verpackungen

NORIS Transportverpackung

CD - Safe - Box mit Klarsichtschutz

Unzerbrechliche CD-Verpackung für CD-ROM oder Spiele, z.B. **Sony PlayStation**

Farben: schwarz, weiß
Verpackungseinheit: 100 Stück

CD - Safe - Box für zwei CDs mit Klarsichtschutz

Unzerbrechliche CD-Verpackung für CD-ROM oder Spiele, z.B. **Sony PlayStation**

Spieleanleitung darf max. 3 mm dick sein

Farbe: **nur schwarz**
Verpackungseinheit: 100 Stück

N 64 Spiele - Box mit Klarsichtschutz

Das hochwertige Spiele-Modul wird vor Staub und Stoß geschützt. Genügend Platz auch für umfangreiche Spiele-Anleitungen

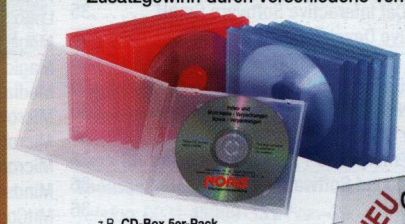
Farbe: transparent
Verpackungseinheit: 50 Stück

Multimedia - Box 2003 mit Klarsichtschutz

Aufbewahrungs- und Archivierungsbox für fast alle gängigen PC-Spiele mit Handbuch sowie für CD-ROM Publikationen.

Farbe: weiß
Verpackungseinheit: 40 Stück

Zusatzgewinn durch verschiedene Verkaufsartikel



z.B. **CD-Box 5er-Pack**
Unzerbrechliche Aufbewahrungsbox für CD / CD-ROM in 3 Farben: rot, blau, transparent.
Pro Farbe im 5er-Pack, Format wie Jewel-Box
Verpackungseinheit: 20 5er-Packs

Bieten Sie Ihren Kunden Ersatz für verschlissene oder zerbrochene Spiele - und CD-Verpackungen. Verkaufen Sie die CD-Safe-Box für Sony PlayStation-Spiele, die N 64 Spiele-Box und die neue unzerbrechliche CD-Box im 5er-Pack

Als Verkaufsunterstützung erhalten Sie kostenlos Musterboxen, Preisaufsteller und Handzettel

Sonderprospekt Verkaufsprogramm anfordern!

DVD - Box mit Klarsichtschutz

Unzerbrechliche Box für eine DVD und eine Filmbeschreibung

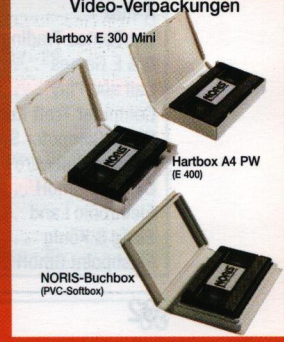
Farbe: dunkelgrau
Verpackungseinheit: 50 Stück

Kostenloses Musterpaket

bestehend aus
N 64 Spiele - Box
CD-Safe-Box,
unzerbrechliche CD-Box,
DVD-Box
mit Gesamtpropekt und Preisliste per Fax anfordern!

Bitte nur Händleranfragen!
Kein Verkauf an Endverbraucher

Video-Verpackungen



NORIS-Transportverpackung · Allersberger Str. 32 · 90461 Nürnberg · Tel. (09 11) 44 44 54 · Fax (09 11) 45 71 73
eMAIL: info@noris-transportverpackung.de · **Homepage:** http://www.noris-transportverpackung.de
Vertrieb Österreich: Fa. **GAMEBUSTERS** Ammer & Maier OEG · Peilsteinerstraße 1 · A-5020 Salzburg · Tel. 06 62 - 44 01 44 · Fax 06 62 - 44 01 44 14

WICHTIGE ADRESSEN

Dienstleistungsagenturen
ABC Frankfurt 32
ACP Computer GmbH 32
Andreas Müller Service Point GmbH 32
bARCOM GmbH 33
bARkA GmbH 33
Effective Media GmbH 34
KSM-Future-Sound 35
Magellan Consulting 35
OK Media Disc Service 36
R&R Partner 36
Selling Points 36
Softgold 36
Virtual X-citement 37

Distributoren und Vertriebsagenturen
ABC Software 32
ABC Spielspaß 32
aerosoft GmbH 32
Acclaim 32
ACME 32
ARI DATA CD GmbH 32
ARJAY Games & Jump>N<Run 32
Avalon 33
Bienengraeber 33
Buhl Data Service GmbH 33
CDV Software 33
Cyber Games 33
Davilex Software GmbH 33
Disney Interactive 34
DTP Neue Medien 34
Ernst Klett Vertriebs-GmbH 34
Escal Software GmbH 34
Fire International 34
Funware/Up to Date 34
Funsoft Holding 34
Game & Fun 34
Infogrames 35
Interactive Magic 35
Innonics 35
Kingsoft 35
Koch Media 35
Konami 35
Leisuresoft 35
Mitsui & Co. 35
Modern Games 35
NBG 36
Novitas 36
Pearl Agency 36
Playcom Software 36
Profisoft 36
Pro Soft Budget Entertainment 36
Rushware 36
Seru Distributions GmbH 36
Softhaus-Multimedia 36
Take 2 Interactive 37
Thali AG 36
TopWare 37
Topos Verlag & Marketing GmbH 37
Vertigo Technologies 37
Videophon AG 37
Z & Z Top Soft GmbH 37

Entwickler
BURNS Entertainment Software GmbH 33
Fantastic Illusions 34
FUNATICS Development GmbH 34
KAiNAi/ c/o Michael Strelecki 35
Kritzelkratz 3000 35
Mad Cat Interactive Software GmbH 35
Massive Development 35
Neon Software GmbH 36
New Generation Software 36
PIRANHA BYTES Software GmbH 36
Silver Style Entertainment 36
Soft Enterprises 36
Spellbound Software 36
SYNETIC 36
TriNodE Entertainment Systems 37
VISION Media Engineering GmbH 37
Wings Simulations GmbH 37

Großhändler
ACP Computer GmbH 32
A-max 32
BauContec Trading 33
B & E Games 33
Call and Play 33
Computer Treff Kudak 33
Cross Computer Systems 33
Defcom Software 33
Dynatex GmbH 33
Electronic Land 34
Essig & König 34
Flashpoint GmbH 34
Freak´s Shop 34
Game It! 34
Groß Elektronik 34
GTI Grenville Trading International 34
GZ Games 34
Hofra Trading 35
Horma Computerware 35
Joysoft 35
MMI eG. 35
Multimedia Soft 35
Order In Time 36
Playcom 36
Siggi´s Toy-Shop 36
Sowade Multimedia 36
Sunflex 36
Test `N Take 37
Theo Kranz Games 37
Tradelink 37
Video & Game 37
Vitrex 37
Wial Versand Service GmbH 37

Institutionen und Verbände
Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) 33
GVU 34
Unterhaltungssoft. Selbstkont. (USK) 37
Verband der Unterhaltungssoft. BRD (VUD) 37

Peripherie und Hardware
Belhag Handels AG 33
Dataflash GmbH 33
Guillemot 34
INTERACT of Europe 35
Joysoft 35
Just! GmbH 35
Noris Transportverpackung 36
Vidis GmbH 37
Wooboo GmbH 37

Publisher
Acclaim 32
Activision Deutschland 32
Art Department 33
Ascaron 33
Attic 33
Blue Byte 33
Blackstar Multimedia 33
Buhl Data Service 33
Codemasters 33
Cendant Software Deutschland 33
Defcom 33
DigiTales GmbH 33
discreet monsters 34
Egmont Interactive 34
Eidos Interactive Deutschland 34
Electronic Arts 34
E.M.M.E. Interactive 34
Empire Int. Deutschland 34
enjoy Entertainment 34
Exortus Software GmbH 34
Greenwood Entertainment 34
GT Interactive 34
Hasbro Interactive 34
Heart-Line Software-Vertriebs-GmbH 34
Hint Shop 35
Ikarion 35
Independent Arts Software 35
KAIKO Software 35
Konami 35
Logo Software 35
Magix Entertainment 35
Magic Bytes 35
Media Publishing 35
Microboss GmbH 35
MicroProse 35
Microsoft 35
Mindscape 35
MitCom Neue Medien GmbH 35
Neo Software Produktions GmbH 36
Navigo 36
Nintendo of Europe 36
Nova Media 36
Psygnosis 36
Ravensburger Interactive Media 36
Sega 36
Software 2000 36
Sony Computer Entertainment 36
Sunflowers 36
Systhema Verlag 36
Terratools 37
Tivola Verlag 37
The Learning Company 37
Ubi Soft/Guillemont International 37
United Soft Media 37

Acclaim Entertainment

Adresse
Leuchtenbergring 20 ■ 81677 München
Telefon: 089-412 19-0
Fax: 089-412 19-200 ■ www.acclaim.de

Geschäftsfelder
Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Peripherie

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb

Unternehmensleitung
Peter Nordhausen (Geschäftsführer)
Bernd Studtrucker (Director Sales)
Rainer Zipp (Marketing Director)
Telefon: 089-412 19-0

Innendienst
Thorsten Schindler
Gebiet Mitte, *Telefon:* 089-412 19-231
Morris Hebecker
Gebiet Nord, *Telefon:* 089-412 19-233
Markus Knoll
Gebiet Süd, *Telefon:* 089-412 19-232

Key Account Management
Sandra Bayer
Telefon: 06182-22 03 10
Mobiltelefon: 0172-967 63 85
Fax: 06182-22 03 11
Achim Derksen
Telefon: 02162-522 38
Mobiltelefon: 0172-967 92 43
Fax: 02162-54 00 1

Herbert Fuchshuber
Telefon: 09407-304 77
Mobiltelefon: 0172-967 92 47
Fax: 09407-95 99 11

Margot Landauer
Telefon: 089-419 21-269
Mobiltelefon: 0172-967 92 46
Fax: 089-419 21-200

Außendienst
Christoph Anlauf
Telefon: 06207-55 42
Mobiltelefon: 0172-967 92 50
Fax: 06207-827 45

René Dimke
Telefon: 030-342 91 58
Mobiltelefon: 0172-967 92 49
Fax: 030-342 72 50

Wolfgang Gurlt
Telefon: 04122-488 96
Mobiltelefon: 0172-967 92 44
Fax: 04122-90 09 49

Bernd Mebus
Telefon und Fax: 07472-44 28 31
Mobiltelefon: 0172-967 92 45

Dieter Schnell
Telefon und Fax: 089-502 74 96
Mobiltelefon: *0172-967 92 51*

Roland Sieber
Telefon: 08633-50 97 09
Mobiltelefon: 0172-967 92 41
Fax: 08633-50 97 08

Rolf Wiegmink
Telefon: 02562-68 65
Mobiltelefon: 0172-97 92 42
Fax: 02562-977 08

Karsten Wiegmink
Telefon: 02562-96 51 25
Mobiltelefon: 0172-967 92 52
Fax: 02562-972 93

Logistik und Distribution
Acclaim Auslieferungslager Deutschland
Robert-Bosch-Straße 21-23 ■ 85748 Garching

Bankverbindung
Bankhaus Hermann Lampe, Hamburg
Kto. Nr. 934 585 ■ BLZ 48 020 151

A

ABC Frankfurt
Hamburger Allee 45 ■ 60486 Frankfurt
Telefon: 069-7 56 94-0 ■ *Fax:* 069-7 56 94-110
Geschäftsfelder: Agentur für Kommunikation

ABC Software AG
Bahnweg Nord ■ CH-9475 Sevelen SG
Tel: 0041-81 75 01 000 ■ *Fax:* 0041-81 75 01 063
Geschäftsfelder: Distribution von Computersoftware und Videospielen sowie Rackjobbing

ABC Spielspaß GmbH „a THQ company"
Daimlerstr. 8 ■ 41564 Kaarst
Telefon: 02131-607 600 ■ *Fax:* 02131-607 602
Geschäftsfelder: Distribution und Vermarktung von Konsolenspielen

ACME The Game Company
Zülpicher Straße 17 ■ 50674 Köln
Telefon: 0221-240 00 89 ■ *Fax:* 0221-240 00 81
Geschäftsfelder: Vertrieb von Videospielen und Zubehör PlayStation (dt, us, jp), Saturn (jp), Nintendo 64 (dt)

ACP Computer GmbH
Mathias-Brüggen-Straße 39 ■ 50827 Köln
Telefon: 0221-856 543-0 ■ *Fax:* 0221-953 650-3

Activision Deutschland GmbH
Gutenbergstraße 1 ■ 85737 Ismaning
Telefon: 089-961 188 50 ■ *Fax:* 089-961 188 48
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

aerosoft GmbH
Flughafen Paderborn/Lippstadt,
Lindberghring 12 ■ 33142 Büren
Telefon: 02955-7603 10 ■ *Fax:* 02955-7603 33
Geschäftsfelder: Entwicklung, Publishing und Mailorder-Vertrieb von Software zur Flugsimulation und zur Luftfahrt

A-max Handelsgesellschaft für Unterhaltungsmedien mbH
Hugo-Eckener-Straße 27 ■ 50829 Köln
Telefon: 0221-95 36 555 ■ *Fax:* 0221-95 36 570
Geschäftsfelder: Vollsortiment-Großhandel für PC CD-ROM, Sony Playstation, Nintendo (SNES, Game Boy und Nintendo 64), Sega, Trading Cards und Zubehör für alle Systeme

Andreas Müller Service Point GmbH
Kampenwandstraße 42 ■ 83229 Aschau i. Ch.
Telefon: 08052-5577 ■ *Fax:* 08052-5577
Geschäftsfelder: Vertriebs- und Marketingconsulting

ARI DATA CD GmbH
Hans-Böckler-Straße 13 ■ 47877 Willich
Telefon: 02154-94 76-0 ■ *Fax:* 02154-94 76-42
Geschäftsfelder: Entwicklung und Distribution von Software

ARJAY GAMES & JUMP>N<RUN Essert-Czotzki GbR
Ebertplatz 2 ■ 50668 Köln
Telefon: 0221-160 71 30 ■ *Fax:* 0221-160 71 79
Geschäftsfelder: Großhandel und Vertrieb für Videospiele aller Fabrikate, Digital Video Disk (DVD)

Art Department
Glockengarten 1 ■ 44803 Bochum
Telefon: 0234-932 05 39 ■ *Fax:* 0234-932 05 39
Geschäftsfelder: Produktion von Werbe-Computerspielen, Animation, Multimedia-Design, Illustration

Ascaron
Dieselstraße 66 ■ 33334 Gütersloh
Telefon: 05241-96 66 0 ■ *Fax:* 05241-96 66 10
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen

Attic
Sigmaringer Straße 84 ■ 72458 Albstadt
Telefon: 07431-543 05 ■ *Fax:* 07431-543 04
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspiele

Avalon
Borselstraße 18 ■ 22765 Hamburg
Telefon: 040-39 10 15 ■ *Fax:* 040-39 10 177
Geschäftsfelder: Distribution von Computer- und Videospielen

B

bARkA GmbH The Datamedia Duplicator
Heidenkampsweg 77 ■ 20097 Hamburg
Telefon: 040-23 65 40 ■ *Fax:* 040-23 65 4-188
Geschäftsfelder: Neue Medien (offline), Produktion und Service (CD- und DVD-Produktion, Disketten-Duplikation, CD-ROM-Kopierschutz, Verpackungen, Konfektionierung, div. Service)

bARCOM GmbH The German Publisher
Heidenkampsweg 77 ■ 20097 Hamburg
Telefon: 040-23 65 40 ■ *Fax:* 040-23 65 4-188
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vertrieb von Software, Unterhaltungs- und Freizeitsoftware, Anwendungs- und Gebrauchssoftware, Professionelle Vermarktung im Internet

BIENENGRAEBER
MARKETING + VERTRIEB GmbH
– AGENTUR –

Adresse
Saaläckerstraße 8 ■ 63801 Kleinostheim
Telefon: 06027-977-0
Fax: 06027-977 33/34
Email: bienengrae@aol.com

Geschäftsfelder
Marketing- und Vertriebsagentur für Videospielehard- und -software

Blue Byte Software GmbH

Adresse
Eppinghofer Straße 150
45468 Mülheim/Ruhr
Telefon: 0208-45 08 80
Fax: 0208-45 08 899

Geschäftsfelder
Entwicklung und Vermarktung von Computerspielen

Unternehmensleitung
Thomas Hertzler
(Geschäftsführer)
Barbara West
(stv. Geschäftsführerin)

Business Development & Sales Manager
Kim Shon

PR Manager
Michael Domke

Marketing Manager
Andreas Kähmer

BAUCONTEC TRADING GMBH

Adresse
Lindener Straße 15 ■ 38300 Wolfenbüttel
Tel: 05331-99 59 0 ■ *Fax:* 05331-99 59 28

Geschäftsfelder
Direkt-Import/Großhandel mit Videospiele-Zubehör

B & E Games
Rhönstraße 9 ■ 97422 Schweinfurt
Telefon: 09721-18 56 33 ■ *Fax:* 09721-18 96 33
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel von Computer- und Videospielen

Belhag Handels AG
Steinbachstraße 92 ■ CH-3123 Belp/Schweiz
Tel: 0041-31-818 40 50 ■ *Fax:* 0041-31-818 40 51
Geschäftsfelder: Distribution von Computer- und Videospielezubehör

Blackstar Multimedia
Siegfriedstraße 44 ■ 67547 Worms
Telefon: 06241-41 71 31 ■ *Fax:* 06241-41 71 32
Geschäftsfelder: Publishing von Entertainment-Software

Buhl Data Service GmbH
Am Siebertsweiher 3/5 ■ 57290 Neunkirchen
Telefon: 02735-776-0 ■ *Fax:* 02735-776-101
Geschäftsfelder: Produktion, Entwicklung und Vertrieb von Info-, Edu- und Entertainmentsoftware für PC

BURNS Entertainment Software GmbH
Marienburger Straße 26 ■ 10405 Berlin
Telefon: 030-440 502 81 ■ *Fax:* 030-440 502 82
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computerspielen

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS)
Kennedyallee 105-107 ■ 53175 Bonn
Telefon: 0228-37 66 31 ■ *Fax:* 0228-37 90 14
Geschäftsfelder: Überprüfung von Computer- und Videospielesoftware auf jugendgefährdenden Inhalt

C

CDG Media
Auf den Sandbergen 5 ■ 21337 Lüneburg
Telefon: 04131-850 610
Geschäftsfelder: Vertrieb von Cheat- und Lösungsheften sowie Zubehör

CDV Software
Neureuther Straße 37 b ■ 76185 Karlsruhe
Telefon: 0721-972 24-0 ■ *Fax:* 0721-972 24-24
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen, Produktion, Logistik

Codemasters
Pilotystraße 4 ■ 80538 München
Telefon: 089-23 035 188 ■ *Fax:* 089-23 035 298
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Computer Treff Kudak
Holbeinstraße 2-4 ■ 24539 Neumünster
Telefon: 04321-22 737 ■ *Fax:* 04321-23 312
Geschäftsfelder: Handel von Konsolen- und PC-Spielen

Call and Play
Call a Play Software-Versand

Adresse
Am Spaltmannsfeld 16 ■ 46487 Wesel
Telefon: 0281-952 98-0
Fax: 0281-952 98-10

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel von Hard- und Software für PC, Sony PlayStation und Nintendo 64

Labels im Mitvertrieb
Vollsortiment mit allen am Markt verfügbaren Labels

Cyber Games Gesellschaft für Computer- und Videospiele mbH

Adresse
Friesenstraße 62
26789 Leer
Telefon: 0491-92 806-0
Fax: 0491-92 806-18
http://www.cyber-games.com
eMail: info@cyber-games.com

Geschäftsfelder
Vollsortiment-Großhändler für PC CD-ROM, N64, PlayStation,Super Nintendo, Game Boy, Game Boy Color und Zubehör
Exclusiv Vertrieb: Zelda 64 Merchandising Artikel

Unternehmensleitung
Detlef Lorenz *lorenz@cyber-games.com*

Vertrieb
Gertraud Aalderks *Telefon: 0491/92806-19*
Telefax: 0491/92806-85
eMail: aalderks@cyber-games.com
Heike Schwarz *Telefon: 0491/92806-14*
Telefax: 0491/92806-81
eMail: schwarz@cyber-games.com
Hauke Janssen *Telefon: 0491/92806-32*
Telefax: 0491/92806-86
eMail: hjanssen@cyber-games.com

Buchhaltung
Heidi Heselmeyer *Telefon: 0491/92806-20*
Telefax: 0491/92806-83
eMail: buchhaltung@cyber-games.com

Einkauf
Markus Tjebben *Telefon: 0491/92806-15*
Telefax: 0491/92806-84
eMail: tjebben@cyber-games.com

Cross Computer Systems
Körnebachstraße 95 ■ 44143 Dortmund
Telefon: 0231-531 13 55 ■ *Fax:* 0231-531 13 33
Geschäftsfelder: Großhandel für Computer- und Videospiele

Cendant Software Deutschland
Robert-Bosch-Straße 32 ■ 63303 Dreieich
Telefon: 06103-99 40-0 ■ *Fax:* 06103-99 40 35
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Computerspielesoftware und Edutainment-Titeln

D

Dataflash GmbH
Wassenbergstraße 34 ■ 46446 Emmerich
Telefon: 02822-685 45 ■ *Fax:* 02822-685 47
Geschäftsfelder: Vertrieb von Videospiele-peripherie und -zubehör

Davilex Software GmbH
Postfach 1972 ■ 47517 Kleve
Telefon: 0130-817 658 ■ *Fax:* 0130-817653
Geschäftsfelder: Produktion, Entwicklung und Vertrieb von Info-, Edu- und Entertainmentsoftware für PC

Defcom Software
Uranusweg 7 ■ 45770 Marl
Telefon: 02365-153 64 ■ *Fax:* 02365-153 64
Geschäftsfelder: Produktion von Computerspielen

DigiTales GmbH
Kegelhofstraße 14 ■ 20251 Hamburg
Telefon: 040-460 711 80 ■ *Fax:* 040-460 23 93
Geschäftsfelder: Entwicklung von kommerziellen Computerspielen, Werbespielen, Animation, Multimedia-Design, Illustration

dynatex

Unterhaltungselektronik GmbH
Schleefstraße 8 44287 Dortmund
Telefon: 0231 45000-0 Fax: 0231 45000-29
eMail: dynatex@dynatex.de http://www.dynatex.de

Geschäftsfelder:
Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Zubehör. Vollsortiment-Großhandel und Internet-Direkt-Vertrieb

Exklusiv-Vertrieb:
Zubehör Artikel der Firma Joytech für Sony Playstation, Nintendo 64, Gameboy, PC und Sega Saturn

Unternehmensleitung:
Hans Jürgen Grahl
Telefon: 0231 45000-15 ■ *Fax* –45
eMail: hans@dynatex.de

Fachhandelsbetreuung:
Oliver Grüner
Telefon: 0231 45000-11 *Fax* –41
eMail: oliver@dynatex.de
Lars Kuhlmann
Telefon: 0231 45000-13 ■ *Fax* –41
eMail: lars@dynatex.de
Joerg Brockmeier
Telefon: 0231 45000-10 ■ Fax –40
eMail: joerg@dynatex.de
Markus Fittkau
Telefon: 0231 45000-12 ■ *Fax* –42
eMail: markus@dynatex.de
Sami Murad
Telefon: 0231 45000-16 ■ Fax –42
eMail: sami@dynatex.de

Sven Heinen-Vehmeier
Telefon: 0231 45000-17 ■ Fax –41
eMail: sven@dynatex.de

Technologie und Marketing-Koordination:
Robin Wünderlich
Telefon: 0231 45000-80 ■ *Fax* –45
eMail: robin@dynatex.de

Einkauf:
Christiane Patotzki
Telefon: 0231 45000-14 ■ *Fax* –45
eMail: christiane@dynatex.de

Logistik und Lager:
Thomas Mock
Telefon: 0231 45000-33 ■ *Fax* –29

Retouren:
Jörg Braukoff
Telefon: 0231 45000-32 ■ *Fax* –29

Buchhaltung:
Claudia Grahl
Telefon: 0231 45000-22 ■ *Fax* –29
eMail: claudia@dynatex.de

Patricia Vadala
Telefon: 0231 45000-22 ■ *Fax* –29
eMail: patricia@dynatex.de

Claudia Leitl
Telefon: 0231 45000-20 ■ *Fax* –29

WICHTIGE ADRESSEN

DTP NEUE MEDIEN
CD-ROM INTELLIGENCE

Adresse
Usedomstraße 19
22047 Hamburg
Telefon: 040-66 99 10-0
Fax: 040-66 99 10-10
Email: neuemedien@dtp-neuemedien.de

THE SOFTWARE YOU SETUP!

Geschäftsfelder
Vermarktung und Distribution von Consumersoftware in den Bereichen Info-, Edu-, Entertainment und Utilities

Labels im Exklusiv- und Mitvertrieb
Hörzu, Focus, Bravo Screenfun, AutoBild, auto motor sport, Capital, essen & trinken, Delius Klasing, EMME, Dr. Solomon`s, MetaCreations, etc.

discreet monsters®

Adresse
Türkenstrasse 55-57
80799 München
Telefon: 089-2 77 77 6-18
Fax: 089-2 77 77 6-76
info@discreetmonsters.com
www.discreetmonsters.com

Geschäftsfelder
3D real-time auf PC ist die Zukunft!
THE REAL NEVERENDING STORY
Wir sind bereits dort und produzieren international vertriebene 3D-Echtzeit-Spiele und Applikationen für die Plattformen PC, Online und Digital-TV (d-box).

d+h CD-ROM Multimedia Artservice GmbH
Tonndorfer Hauptstraße 45 ■ 22045 Hamburg
Telefon: 040-66 86 15 0 ■ *Fax:* 040-66 86 15 11
Geschäftsfelder: Beratung, Konzeption, Gestaltung, Realisierung von Werbemitteln sowie Illustrationen, 3D-Illustrationen und Screendesign

Disney Interactive
Kronstadter Str. 9 ■ 81677 München
Telefon: 089-99 34 0-2 58
Fax: 089-99 34 0-2 49
Geschäftsfelder: Vermarktung von Disneys multimedialer und interaktiver familienorientierter Software

Dynamic Systems
Werksgasse 71 ■ A-8786 Rottenmann
Telefon: 0043-03614-5005-18
Fax: 0043-03614-5005-14
Geschäftsfelder: Software-Distribution und -Vertrieb für Österreich

E

Egmont Interactive
Im Riedenberg 54 ■ 70771 Leinfelden-Echterdingen
Telefon: 0711-79 71-309 ■ *Fax:* 0711-79 71-529
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Infotainment-CD-ROMs

Electronic Arts
Pascalstraße 6 ■ 52076 Aachen
Telefon: 02408-94 00 ■ *Fax:* 02408-94 01 11
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Effective Media GmbH

Adresse
Marthastraße 2a
44791 Bochum
Telefon: 0234-932 03 20
Fax: 0234-932 05 93

Geschäftsfelder
Lokalisation von Computerspielen, Computer Hard- und Software, Agentur für Marketing, PR und Werbung

EIDOS Interactive Deutschland

Adresse
Leverkusenstraße 54/VI ■ 22761 Hamburg
Telefon: 040-85 17 15-0
Fax: 040/85 17 15-70

Geschäftsfelder
Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
Access, Asylum, Bungie, Broadsword Interactive, Cinematix, Core Design, EIDOS Interactive Studios, EIDOS Interactive Studios USA, Hot House, Innerloop, Ion Storm, Kronos, Lankhor, Looking Glass, Mucky Foot, Pumpkin Studios, Pyro Studios, Quantic Dream, Red Lemon, Silicon Dreams, Sports Interactive, Squaresoft, Tigon Key Games, Twisted Pear, Virtual X-citement

Geschäftsführer
Rolf Duhnke
Telefon: 040-85 17 15-10
Leitung Vertrieb
Knut Jochen Bergel
Telefon: 040-85 17 15-50
Leitung Finanzen
Klaus Jens
Telefon: 040-85 17 15-80
Leitung Marketing
Beco Mulderij
Telefon: 040-85 17 15-30
Business Development
Volker Rieck
Telefon: 040-85 17 15-15

Electronic Land Recco Handels GmbH
Favoritenstraße 38-40 ■ 1040 Vienna
Tele: 0043-1-505 76 35-0 ■ *Fax:* 0043-1-505 76 37
eMail: electronicland@alt.telecom.at
Web: http://www.homeshop.at/electronicland/
Geschäftsfelder: Großhandel für Computer- und Videospiele

E.M.M.E. Interactive
Wellingsbütteler Weg 21 ■ 22391 Hamburg
Telefon: 040-53 64 08-0 ■ *Fax:* 040-53 64 08-40
Geschäftsfelder: Entwicklung von Multimedia-CD-ROMs

Empire Int. Deutschland
Lochhamer Straße 9 ■ 82152 Planegg/München
Telefon: 089-85 79 51 31 ■ *Fax:* 089-85 79 51 69
Geschäftsfelder: Entwicklung von PC und PS Spielen

enjoy Entertainment
Hollerather Straße 17 ■ 50937 Köln
Telefon: 02 21-222 07 69 ■ *Fax:* 02 21-943 50 59
Geschäftsfelder: Produktion und Vertrieb von Computersoftware

Ernst Klett Vertriebs-GmbH
Postfach 10 60 16 ■ 70049 Stuttgart
Telefon: 0711-667 23 31 ■ *Fax:* 0711-62 59 09
Geschäftsfelder: Vertrieb von Multimedia- und Lernsoftware

ESCAL Software GmbH
Roter Weg 26 ■ 32429 Minden
Telefon: 0571-505 50-0 ■ *Fax:* 0571-505 50 41

Essig und König GmbH
Am Sportpark 13 ■ 66450 Bexbach
Telefon: 06826-91 314 ■ *Fax:* 06826-91 316
Geschäftsfelder: Großhandel und Vertrieb für Videospiele: Sony PlayStation, Nintendo 64, Sega, Super Nintendo, Gameboy, PC-CD ROM

Exortus Software GmbH
Im Sande 35 ■ 30926 Seelze
Telefon: 0511-486 08 20 ■ *Fax:* 0511-48 23 08
Geschäftsfelder: Hersteller von Computerspielen, Labels im Vertrieb: Firma Amber (Russisches Unternehmen für Vertrieb und Vermarktung von Computerspielen).

F

Fantastic Illusions
Beethovenstraße 40a ■ D-48317 Drensteinfurt
Telefon: 02508-985801 ■ *Fax:* 02508-985802
Geschäftsfelder: Computeranimation, Illustration und Design für Computerspiele und Multimedia.

Fink & Fuchs Public Relations GmbH
Berliner Straße 164 ■ 65205 Wiesbaden
Telefon: 0611-74 13-123 ■ *Fax:* 0611-74 13-10
Geschäftsfelder: PR-Agentur für Sony Computer Entertainment Germany

Fire International (Deutschland) GmbH
Siemensring 25 ■ 47877 Willich
Telefon: 02154-94 52 30 ■ *Fax:* 02154-94 52 33
Geschäftsfelder: Generalvertretung D, A, CH der Zubehörmarke BLAZE in den Segmenten: PSX, N64, Gameboy, PC etc.

Freak´s Shop
Alfred-Krupp-Str. 24 ■ 48291 Telgte
Telefon: 02504-93 30-0 ■ *Fax:* 02504-93 30-99
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel von Computer- und Videospielen

FUNATICS Development GmbH
Aktienstrasse 212 ■ D-45473 Mülheim an der Ruhr
Telefon: +49 (0) 208 388 10 15 ■
Fax: +49 (0) 208 388 10 17
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen.

Funware
c/o CKS Realtime Sales- & Marketing-Services GmbH
Neumann-Reichardt-Straße 27-33 ■
22041 Hamburg
Telefon: 0180-532 36 63 ■ *Fax:* 0180-532 36 65
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen, Productivitysoftware und Infotainmentsoftware

Flashpoint GmbH

Adresse
Lily-Braun-Straße 40
23843 Bad Oldesloe
Telefon: 04531-8800-0
Fax: 04531-8800-88
http://www.flashpoint.cc
email: info@flashpoint.cc

Geschäftsfelder
Großhandel für PC CD-ROM, Sony PlayStation *(Stützpunkthändler)*, NINTENDO, SEGA sowie Zubehör von Blaze und Gamester für alle Systeme.

G

GamesZone netbrain ag
Ohmstraße 5-7 ■ 54292 Trier
Telefon: 0651-270 79-0 ■ *Fax:* 0651-27079-50
Geschäftsfelder: Internetmagazin zu PC-Spielen

GAME & FUN Electronic Entertainment
Flughafen ■ Postfach 1342 ■ 25980 Westerland/Sylt
Telefon: 04651-2 25 03 ■ *Fax:* 04651-2 60 98
Geschäftsfelder: Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Zubehör

GLOBAL DATA
Gartenstraße 15 ■ 93107 Thalmassing
Telefon: 09524-850 155 ■ *Fax:* 09524-850 156
Geschäftsfelder: Großhandel für Videospielhard- & Software sowie entsprechendes Zubehör

Greenwood Entertainment
Glockengarten 1 ■ 44803 Bochum
Telefon: 0234-93 20-0 ■ *Fax:* 0234-93 20-5 38
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computerspielen

GTI Grenville Trading International
Carl-Zeiss-Straße 9 ■ 79761 Waldshut-Tiengen
Telefon: 07741-830 40 ■ *Fax:* 07741-83 04 38
Geschäftsfelder: Distribution von Amiga-Software

GVU
Bramfelder Straße 102a ■ 22305 Hamburg
Telefon: 040-690 61 41-44 ■ *Fax:* 040-690 62 37
Geschäftsfelder: Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V.

Groß Electronic

Adresse
Bahnhofstraße 3
94133 Röhrnbach
Telefon: 08582-9605-0
Fax: 08582-9605-99
Internet: http://www.gross-electronic.de
eMail: master@gross-electronic.de

Geschäftsfelder
Großhandel von Computerspielen, PC-Hardware und Zubehör, SONY PlayStation, Nintendo 64

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
Vollsortiment mit allen am Markt verfügbaren Labels; Distributor von ORCHID Righteous 3D

GT Interactive Software GmbH

Adresse
Warburgstraße 35 ■ 20354 Hamburg
Telefon: 040-413 27 70

Geschäftsfelder
Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

Game It

Adresse
87488 Betzigau ■ *Telefon:* 0831/575157
Fax: 0831/57515-55
email: Info@gameit.com
website: www.gameit.com

Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel von Hard- und Software für PC, Playstation, N64 und SEGA, Franchisegeber für Game It! Ladengeschäfte
Unternehmensleitung
Nicolaus Fäustle (Inhaber)
Assistentin: Kerstin Stark 0831/57515-85
Sabine Tomke (Mitgl. d. Geschäftsl.)
Tel. 0831/57515-51
Franchisekoordination
Kerstin Stark *Tel.* 0831/57515-85
Fachhändlerbetreuung
Monika Jäkel *Tel.* 0831/57515-52

GZ Games
Bauerngasse 85 ■ 97421 Schweinfurt
Telefon: 09721-216 23 ■ *Fax:* 09721-169 82
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel mit PC- und Videospielen, Zubehör, Merchandising

Guillemot International
Zimmerstraße 19 ■ 40215 Düsseldorf
Telefon: 0211-33 800-0 ■ *Fax:* 0211-33 800-20
Geschäftsfelder: Herstellung von Hardware, PC- und Konsolenzubehör

H

Hasbro Interactive
Marktstraße 1 ■ 33602 Bielefeld
Telefon: 0521-96654-21 ■ *Fax:* 0521-96654-29
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

heart-line Software-Vertriebs-GmbH
Mitterfeldring 82 ■ 85586 Poing
Telefon: 08121-9889-00 ■ *Fax:* 08121-9889-04
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Highcom
Schwalbengasse 8 ■ 69483 Wald-Michelbach
Telefon: 06207-600 53 ■ *Fax:* 06207-600 559
Geschäftsfelder: Unternehmens-Consulting und Marketing-Services; Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen. Labels im Exklusiv-Vertrieb: Take2 und BLAZE

Hint Shop Komplettlösungen
Am Hollerbroch 36 ■ 51503 Rösrath
Telefon: 02205-91 03 13 ■ *Fax:* 02205-91 03 14
Geschäftsfelder: Vertrieb von Lösungsbüchern für Video- und Computerspiele.

HMH Hamburger Medien Haus Vertriebs GmbH
Sportallee 41 ■ 22335 Hamburg
Telefon: 040-51456-0 ■ *Fax:* 040-51456-991
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Info-, Edutainment- und Spracherkennungssoftware für PC sowie Sprachencomputer mit vielen Sonderfunktionen.

Hofra Trading
Taunusstraße 18 ■ 65553 Limburg/Lahn
Telefon: 06431-710 48 ■ *Fax:* 06431-754 71
Geschäftsfelder: Großhandel für Software und Zubehör für PCs und Konsolen

Horma Computerware
Daimlerstraße 7 ■ 72285 Pfalzgrafenweiher
Telefon: 07445-22 04 ■ *Fax:* 07445-22 04
Geschäftsfelder: Großhandel für PC CD-ROM-Spielesoftware

I

Ikarion
Bahnhofstraße 18-20 ■ 52064 Aachen
Telefon: 0241-47 01 50 ■ *Fax:* 0241-4701 525
Geschäftsfelder: Entwicklung von PC CD-ROM-Spielesoftware

Iona-Soft Ltd. Deutschland
Immelstraße 38 ■ 33335 Gütersloh
Telefon: 05241-701 874 ■ *Fax:* 05241-701 875
Geschäftsfelder: Distribution, Vertrieb, OEM Bundling, Lizenzen

Independent Arts Software
Münsterstraße 5 ■ 59065 Hamm
Telefon: 02381-68 82 92 ■ *Fax:* 02381-68 82 93
Geschäftsfelder: Beratung, Vermittlung, Konzeption, Entwicklung von kommerziellen Computer- und Videospielen, Multimediaapplikationen, Werbespielen, Internetlösungen

Infogrames Deutschland GmbH
(ehemals Bomico GmbH)
Robert-Bosch-Straße 18 ■
63303 Dreieich-Sprendlingen
Telefon: 06103-33 41 00 ■ *Fax:* 06103-33 42 20
Geschäftsfelder: Distribution und Vermarktung von Computerspielen sowie Infotainment- und Edutainment-CD-ROMs

Infogrames Videogames Deutschland GmbH
(ehemals Laguna GmbH)
Robert-Bosch-Straße 18 ■
63303 Dreieich-Sprendlingen
Telefon: 06103 - 33 42 00 ■ *Fax:* 06103 - 33 42 20
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Videospielen

Innonics Publishing und Distributions GmbH
Am Holzgraben 3 ■ 30161 Hannover
Tel: 0511-33 61 37-0 ■ *Fax:* 0511-33 61 37-77

Intel GmbH
Dornacher Straße 1 ■ 85622 Feldkirchen
Tel: +49 89 99143-152 ■ *Fax:* +49 89 99143-420

Interact of Europe Jöllenbeck GmbH
Kreuzberg 2 ■ 27404 Weertzen
Telefon: 04287-12 51 13 ■ *Fax:* 04287-12 51 44

Interactive Magic
Dieselstraße 66 ■ 33334 Gütersloh
Telefon: 05241-96 82-0 ■ Fax: 05241-68 89 90
Geschäftsfelder: Marketing + Vertrieb von Simulations- und Strategiespielen

J

Just! Warenvertriebs-GmbH
Schneiderstr. 13-17 ■ 40764 Langenfeld
Telefon: 02173-90 75-0 ■ *Fax:* 02173-90 75-90
Geschäftsfelder: Entwicklung- und Vertrieb von Computer- und Videospiele Zubehör. Großhandel/Postenhandel Videospiele. Vollsortiment GameBoy. Konzeptberatung und -betreuung Videospiele Sortiment

Joysoft GmbH

Adresse
Aachener Straße 1004 ■ 50858 Köln
Telefon: 0221/94 86 10 60
Fax: 0221/94 86 12 22
email: sales@joysoft.de

Geschäftsfelder
Vollsortimenter im Groß- und Einzelhandel für Spiele-, Info- und Edutainmentsoftware und Zubehör für PC und Konsolen. Dienstleistungsgeber für freie Fachhändler als „autorisierter JOYSOFT-POINT". Vertriebsprogramme für den Einzelhandel

K

KAIKO Software GmbH
Raiffeisenstraße 24 ■ 63225 Langen
Telefon: 06103-909 90 ■ *Fax:* 06103-248 16
Geschäftsfelder: Entwicklung von Unterhaltungssoftware

KAiNAi/ c/o Michael Strelecki
Doldenweg 14 ■ 44229 Dortmund
Telefon: 0231-7270 407 ■ *Fax:* 0231-7270 408
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computer- und Videospielen

Kingsoft GmbH
Pascalstraße 6 ■ 52076 Aachen
Telefon: 02408-941-0 ■ *Fax:* 02408-941-644
Geschäftsfelder: Vertrieb von Spielesoftware für PC, PlayStation und Saturn

Koch Media
Lochhamer Str. 9 ■ 82152 Planegg
Telefon: 089-85 79 51 20 ■ *Fax:* 089-85 79 51 160
Geschäftsfelder: Vertrieb von Spiele- und Infotainmentsoftware für PC

Konami (Deutschland) GmbH
Berner Straße 103-105 ■ 60437 Frankfurt/Main
Telefon: 069-950 81 20 ■ *Fax:* 069-950 81 277
Geschäftsfelder: Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

Kritzelkratz 3000
Pleicherschulgasse 1 ■ 97072 Würzburg
Telefon: 0931-35 36 091 ■ *Fax:* 0931-35 36 089
Geschäftsfelder: Entwicklung von Video und Computerspielen
(Konzepte, Auftragsarbeiten, Orginalentwicklungen)

KSM -Future Sound-
Neuer Pferdemarkt 33 ■ 20359 Hamburg
Telefon: 040-439 78 17 ■ *Fax:* 040-430 36 22
Internet: http://www.ksm-online.com
Geschäftsfelder: Localization & Marketing

L

Labtec
Lilienthalstraße 25 ■ 85399 Hallbergmoos
Telefon: 0811-99 71-30 ■ *Fax:* 0811-99 71-50
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Lautsprechersystemen

Leisuresoft
Robert-Bosch-Straße 1 ■ 59199 Bönen
Telefon: 02383-690 ■ *Fax:* 02383-91 31 00
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen sowie Peripherie

Logo Software GmbH
Am Schleifweg 16 ■ 55128 Mainz
Telefon: 06131-36 80 51 ■ *Fax:* 06131-36 80 69
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vertrieb von Multimediaapplikationen und Anwendersoftware

M

madcat Interactive Software GmbH
Multimedia-Internet-Park ■ Gebäude 71
66482 Zweibrücken
Telefon: 06332-79 13 20 ■ *Fax:* 06332-79 13 21
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen

Magellan Consulting Neue Medien
Walbergstraße 5 ■ 82024 Taufkirchen
Telefon: 089-61 45 06-0 ■ *Fax:* 089-61 45 06-10
Geschäftsfelder: Vermarktung, Vertrieb, Produktion und Lizensierung von Computerspielen

Magic Bytes
Immelstraße 38 ■ 33335 Gütersloh
Telefon: 05241-701 871 ■ *Fax:* 05241-701 875
Geschäftsfelder: Entwicklung, Publishing und Distribution von Computerspielen

MAGIX Entertainment Products GmbH
Logistikzentrum Lübbecke
Borsigstraße 24 ■ 32312 Lübbecke
Telefon: 05741-34 55-0 ■ *Fax:* 05741-310 768
Geschäftsfelder: Produktion und Vermarktung von Musiksoftware für den Home User, sowie von Musik- und Videoinhalten auf CD-ROM

Markt&Technik
Buch- und Software-Verlag GmbH
Martin-Kollar-Straße 10-12 ■ 81829 München
Telefon: 089-46003-0 ■ *Fax:* 089-46003-100
Geschäftsfelder: Computerbücher und Software

Massive Development
Am Exerzierplatz 3 ■ 68167 Mannheim
Telefon: 0621/30 66 66 5 ■ *Fax:* 0621/30 69 0 44
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen. Entwicklung von Technologie für interaktive, verteilte Simulationen.

Media Publishing
Dornhaldenstr. 6-10 ■ 70199 Stuttgart
Telefon: 0711-966 855-0 ■ *Fax:* 0711-966 85-630
Geschäftsfelder: Großhandel für Computer- und Videospiele

MICROBOSS GmbH
Bürgerstraße 35 ■ 47057 Duisburg
Telefon: 0203-35 82 72 ■ *Fax:* 0203-35 82 99
Geschäftsfelder: Zubehör 3D-Modelle, Softwareentwicklung, DVD

Microsoft GmbH
Edisonstraße 1 ■ 85713 Unterschleißheim
Telefon: 089-31 76-0 ■ *Fax:* 089-31 76-55 00
Geschäftsfelder: Spielesoftwarepublishing

Mindscape International GmbH
Zeppelinstraße 321 ■ 45470 Mülheim/Ruhr
Telefon: 0208-992 41 00 ■ *Fax:* 0208-992 41 29
Geschäftsfelder: Softwarepublishing in den Bereichen Entertainment, Infotainment, Edutainment und Productivity

MitCom Neue Medien GmbH
Anglerstraße 6■ 80339 München
Telefon: 089-500 332-0 ■ *Fax:* 089-500 332-22
Geschäftsfelder: Entwicklung, Publikation und Vertrieb von deutschsprachiger Software

MODERN GAMES

Adresse
Werner-von-Siemens-Str. 28
52477 Alsdorf
Telefon: 02404-98 52-0
Fax: 02404-98 52-25

Geschäftsfelder
Vermarktung, Distribution, Vertrieb und Publishing von Spiele- und Infotainment-CD-ROMs

MultiMedia Soft

Adresse
Josef-Schregel-Straße 50
52349 Düren
Telefon: 02421-28100
Fax: 02421-281020
eMail: multimedia@gc-system.de
Internet: http://www.multimedia-soft.de

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel für Spielesoftware der Systeme PC CD-ROM, SONY Playstation, Nintendo 64 sowie Multimedia Zubehör, Brett-, Fantasie- und Rollenspiele, Tradingcards, Merchandiseartikel und Franchiseagentur, Händler-Neuheiten-Service.

MICROPROSE

MicroProse MPS Software Distribution GmbH

Adresse
Marktstraße 1 ■ 33602 Bielefeld
Telefon: 0521-96 654-21
Fax: 0521-96 654-29
Hotline: 01805-25 25 65
Fax: 01805-25 25 64

Geschäftsfelder
Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

Unternehmensleitung
Dr. Dietrich Meutsch (Geschäftsführer)
Heike Diederichs (Prokura)

Vertriebsleitung
Patrik Meyer (Sales-Director)

Markus Uhlemann
(Sales Coordination)

Außendienst
Alan Benekendorff
(Bezirksleiter Nord)

Claudia Doffing-Grölz
(Bezirksleiter Süd-West)

Christian Feller
(Bezirksleiter Süd-Ost)

Carsten Jahn
(Bezirksleiter Ost)

Logistik- und Distributionsorganisation
Leisuresoft GmbH, Bönen

Bankverbindung
Dresdner Bank Gütersloh,
BLZ 478 800 31 ■ Kto.-Nr. 05 032 313 00

MMI MultiMedia Independent Handelspartner eG.
Heidenheimer Straße 5 ■ 71229 Leonberg
Telefon: 07152-750 65 ■ *Fax:* 07152-731 96
Geschäftsfelder: Wareneinkauf und die Vermittlung des Wareneinkaufs im multimedialen Bereich, sowie der Vertrieb von Eigenmarken, Durchführung der Zentralregulierung, Übernahme der Delkredere, Vertretung der Mitglieder gegenüber Lieferanten, Übernahme von Dienstleistungen

Mitsui & Co. Deutschland GmbH Hamburg
Stadthausbrücke 5 ■ 20355 Hamburg
Telefon: 040-3 76 86-286 ■ *Fax:* 040-3 76 86-213
Geschäftsfelder: Publishing und Distribution von Computerspielen

moove Software Produzent & Publisher
Adolf-Kaschny-Straße 21 ■ D-51373 Leverkusen
Telefon: 0214-860 62 00 ■ *Fax:* 0214-860 62 10

Mühl Ulrich
Lastropsweg 32 ■ 20255 Hamburg
Telefon: 040-401 97 77 0 ■ *Fax:* 040-401 97 77 1
Geschäftsfelder: Full Service Localisation, Bild, Text, Ton, PC & Mac

Muckle Mannequins
Franz-Sigel-Str. 8 ■ 68199 Mannheim
Telefon: 0621/828 13 95 ■ *Fax:* 0621/828 18 40
Geschäftsfelder: Produzent und Großhändler von Atelier-, Sonder-, Klein-, Action-Schaufensterfiguren, sowie Entwicklung, Gestaltung und Design von Urmodellen

WICHTIGE ADRESSEN

N

NBG EDV Handels-und Verlags GmbH
Brunnfeld 2-4 ■ 93133 Burglengenfeld
Telefon: 09471-70 17 0 ■ *Fax:* 09471-70 17 99
Geschäftsfelder: Distribution und Vertrieb von Infotainment, Edutainment- und Spielesoftware für PC CD-ROM, Lösungsbücher, Peripherie und Zubehör, Sony Playstation, N64, Gameboy, Sega Dreamcast. *Labels im Exklusivvertrieb:* Activision. ITE (Hugo), CH products

Navigo Multimedia GmbH
Frankfurter Ring 224 ■ 80807 München
Telefon: 089-32 473-0 ■ *Fax:* 089-32 473-112
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Infotainment-, Edutainment- und Spielesoftware für PC CD-ROM

New Generation Software
Haarmeyers Kamp 6 ■ 49586 Neuenkirchen
Telefon: 05465-99 23 ■ *Fax:* 05465-12 63
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen

neo Software Produktions GmbH
Wienerbergstraße 7 ■ A-1100 Wien
Telefon: 0043-60 740 80 ■ *Fax:* 0043-1-60 740 80-6
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen. Dienstleistungen in den neuen Medien, Multimedia Produktionen und Internetapplikationen

Neon Software GmbH
Deutschherrnufer 32 ■ 60594 Frankfurt
Telefon: 069/6199436 - 0 ■ *Fax:* 069/61994381
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computer- und Videospielen, Multimedia-Applikationen. Windows, Playstation, SEGA Saturn, Game Boy Color

Nintendo of Europe
Nintendo Center ■ 63760 Großostheim
Telefon: 06026-95 00 ■ *Fax:* 06026-95 03 01
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Videospielekonsolen und Software

Nova Media Verlag
Friedrich-Kaiser-Straße 21 ■ 58638 Iserlohn
Telefon: 02371-93 90-0 ■ *Fax:* 02371-93 90 20
Geschäftsfelder: Entwicklung von Multimedia-CD-ROMs

Novitas GmbH
Petzvalstraße 36 a/b ■ 38104 Braunschweig
Telefon: 0531-215 34-0 ■ *Fax:* 0531-215 34-11
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Vollpreis- und Budgetcomputerspielen sowie Anwender-Software

Noris Transportverpackung

Adresse
Allersberger Straße 32 ■ 90461 Nürnberg
Telefon: 0911-44 44 54
Fax: 0911-45 71 73

Geschäftsfelder
Entwicklung, Herstellung und Vertrieb von: CD-Safe-Box für PlayStation, N64 Spiele-Box, Multimedia-Verpackungen, Video-Boxen

O

OK Media Disc Service GmbH & Co. KG

Adresse
Niedernstraße 3-7 ■ 24589 Nortorf
Telefon: 04392-38 201 ■ *Fax:* 04392-38 218
Email: service@okmedia.de

Geschäftsfelder
Full-Service-Anbieter für die Herstellung von CD, CD-ROM, DVD und MC. Hauseigene Druckerei, Konfektionierung, Sonderverpackungen, Logistik, eigenes Kopierschutzverfahren „Sysiphus®".

Order in Time GmbH

Adresse
Theodor-Heuss-Straße 15 ■ 70174 Stuttgart
Tel.: 0711-22 29 10-0
Fax: 0711-22 29 10-90

Geschäftsfelder
Stützpunkthändler SONY, Vollsortiment-Großhandel für SONY Playstation, Nintendo 64, Game Boy, Super Nintendo, Sega Saturn, PC-CD ROM und Zubehör für alle Systeme

Unternehmensleitung
Tolga Kaydul (Geschäftsführer)
Telefon: 0711-22 29 10-10

Cornelia Diethelm
(stv. Geschäftsführerin)
Telefon: 0711-22 29 10-60

Händlerkontakt
Martin Kratochwill
Telefon: 0711-22 29 10-20

Händlerkontakt + Finanzwesen
Richard Wagner
Telefon: 0711-22 29 10-60

Bankverbindung
Deutsche Bank Stuttgart:
Kto. 1 800 002 ■ BLZ 600 700 70
Dresdner Bank Stuttgart:
Kto. 919 928 700 ■ BLZ 600 800 00
Postbank Stuttgart:
Kto. 294 334 702 ■ BLZ 600 100 70

P

Pearl Agency
Pearlstraße 1 ■ 79426 Buggingen
Telefon: 07631-360 0 ■ *Fax:* 07631-360 444
Geschäftsfelder: Direktversand von PC-Hardware, Zubehör und Software aller Bereiche an Endkunden und Händler

PEN-M.
Achenbachstraße 8 ■ 34119 Kassel
Telefon: (0561) 77 44 44 ■ *Fax:* (0561) 10 72 70
Geschäftsfelder: Übersetzungen, Lokalisierungen, Reportagen, Beratung

PIRANHA BYTES Software GmbH
Marthastraße 2a ■ 44791 Bochum
Telefon: 0234-9320-100 ■ *Fax:* 0234-9320-110
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen

Prima (Deutschland) GmbH
Am Hollerbroch 36 ■ 51503 Rösrath
Telefon: 02205-910 363 ■ *Fax:* 02205-910 363
Geschäftsfelder: Produktion von Lösungsbüchern für Video- und Computerspiele

Prism Leisure Tonträgervertriebs-Gesellschaft mbH
Schüttweg 3-5 ■ 59494 Soest
Telefon: 02921-96 46 - 0 ■ *Fax:* 02921-96 46 - 46
Geschäftsfelder: Vertrieb von Computerspielen

Profisoft
Eversburger Straße 34-36 ■ 49090 Osnabrück
Telefon: 0541-12 20 65 ■ *Fax:* 0541-12 24 70
Geschäftsfelder: Großhandel für Computerspielesoftware und Peripherie

Pro Soft Budget Entertainment
Ahnfeldstraße 62 ■ 40239 Düsseldorf
Telefon: 0211-61 30 86 ■ *Fax:* 0211-641 11 23
Geschäftsfelder: Vertrieb von Budget-Computerspielesoftware

Psygnosis Deutschland
Eurohaus, Lyoner Straße 26 ■ 60528 Frankfurt/Main
Telefon: 069-66 90 12-0 ■ *Fax:* 069-66 90 12-12
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Spielesoftware für PC, PlayStation, N64 und DVD

PXD Musicsoft
Mörikestraße 67 ■ 70199 Stuttgart
Telefon: 0711-96 66 69 00 ■ *Fax:* 0711-96 66 69 01
Geschäftsfelder: Entwicklung, Produktion und internationale Vermarktung von Musiksoftware

Playcom Software Vertriebs GmbH

Adresse
Leibnizstraße 30 ■ 80686 München
Telefon: 0180/5211-230
Fax: 0180/5211-240

Geschäftsfelder
Vollsortiment-Großhandel für PC-CD ROM, Sony PlayStation, Sega, Nintendo, Video CD, DVD sowie Zubehör für alle Systeme. SONY & Eidos Stützpunktgroßhändler

Unternehmensleitung
Stefan Anders, Wolfgang Myrth

Vertriebsleitung *Telefon:* 0180/5211-230
Alexander Bassi

Händlerbetreuung *Telefon:* 0180/5211-230
Claudia Massur, Stefan Kriegl

Einkauf *Telefon:* 089-54 66 22 65
Michael Hubacek, Silvia Kopietz

PR/Marketing *Telefon:* 089-56 64 15
Josef Schmelzer

R

Ravensburger Interactive Media
Robert-Bosch-Str. 1 ■ 88214 Ravensburg
Telefon: 0751-86 11 09 ■ *Fax:* 0751-86 19 41
Geschäftsfelder: Entwicklung, Lizensierung, Vermarktung und Vertrieb von Kidssoftware

Rushware „a THQ company"
Daimlerstraße 8 ■ 41564 Kaarst
Telefon: 02131-60 70 ■ *Fax:* 02131-60 71 11
Geschäftsfelder: siehe Funsoft

R&R Partner - Personalservice

Adresse
Gänsemarkt 31
20354 Hamburg
Fon: 040-34 21 50 ■ *Fax:* 040-34 21 49
e-Mail: R-R-Partner.Hamburg@t-online.de

Geschäftsfelder
Suche + Auswahl - Führungskräfte und Spezialisten

S

Saitek Hegener + Glaser AG
Landsberger Straße 400 ■ 81241 München, Bayern

Sega Gesellschaft für Videospiele mbH
Hans-Henny-Jahnn-Weg 49-53 ■ 22085 Hamburg
Telefon: 040-22 93 80 ■ *Fax:* 040-22 93 81 00
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Videospielekonsolen und Software

Selling Points GmbH
Verler Straße 1 ■ 33332 Gütersloh
Telefon: 05241-298 43 ■ *Fax:* 05241-294 03
Geschäftsfelder: Spezialagentur für Marketing, PR und Werbung

Siggi´s Toy-Shop
Feldstraße 53 ■ 21335 Lüneburg
Telefon: 04131-760 462 ■ *Fax:* 04131-735 687
Geschäftsfelder: Vertrieb und Großhandel für Videospiele (PSX u. N64)

Silicon 4 GmbH Multimedia Publisher
Tonndorfer Hauptstraße 45 ■ 22045 Hamburg
Telefon: 040-66 86 15 0 ■ *Fax:* 040-66 86 15 11
Geschäftsfelder: Beratung, Konzeption, Programmierung, Realisierung von Multimedia-Projekten. Tonstudio und Grafik

Silver Style Entertainment
Utrechter Straße 10 ■ 13347 Berlin
Telefon: 030-456 46 83 ■ *Fax:* 030-456 46 83
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen

Seru

Adresse
Industriestraße 8 ■ 24589 Nortorf
Telefon: 04392-84900 ■ *Fax:* 04392-849040
http://seru.com ■ *email:* info@seru.com

Geschäftsfelder
Logistik komplett: Import, Lagerung, OZL, Konfektionierung, Kommissionierung, Auslieferung, Export, Sonderdienste.

Soft Enterprises
Wiegelsweg 2 ■ 34613 Treysa
Telefon: 06691-919806 ■ *Fax:* 06691-919807
Geschäftsfelder: Programmierung von 3D-Spielen.

Softgold „a THQ company"
Daimlerstraße 8 ■ 41564 Kaarst
Telefon: 02131-965-0 ■ *Fax:* 02131-965-1 00
Geschäftsfelder: Lokalisierung, Republishing und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Softhaus - Multimedia
Gebrüderstraße 13 ■ 37269 Eschwege
Telefon: 05651-30 14 15 ■ *Fax:* 05651-30 14 16
Geschäftsfelder: Distribution und Vertrieb von Lösungsbüchern für PC- und Videospiele. Labels im Exklusivvertrieb: „Magic Line" Lösungsbücher

Software 2000
Postfach 110 ■ 23691 Eutin
Telefon: 04521-80 04 0 ■ *Fax:* 04521-80 04 88
Geschäftsfelder: Entwicklung, Lizensierung, Vermarktung und Vertrieb von Spiele- und Kidssoftware

Sony Computer Entertainment Germany
Eurohaus, Lyoner Straße 26 ■ 60528 Frankfurt/Main
Telefon: 069-66 54 30 ■ *Fax:* 069-666 50 04
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Videospielekonsolen und Software

Sowade Multimedia
Dahlmannstraße 1a ■ 10629 Berlin
Telefon: 030-324 80 18 ■ *Fax:* 030-324 96 63
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel für Computer- und Videospielesoftware, Entwicklung von Videospielezubehör

Spellbound Software
Königsberger Str. 8 ■ 77694 Kehl, Germany
Telefon: 07851-9916-60 ■ *Fax:* 07851-9916-61
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen

Sunflex
Telefon: 02352-95 32 79 ■ *Fax:* 02352-95 32 80
Geschäftsfelder: Import-/ Großhandel für Videospiele, Produktion sowie Distribution von Videospielzubehör, Exklusiv-Vertrieb-SUN! Accessories

Sunstores – Sunflex
Schubertstraße 7 ■ 58762 Altena
Telefon: 02352-953 350 ■ *Fax:* 02352-953 280

SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH
Ohmstraße 2 ■ 63255 Langen
Telefon: 06103-2063-0 ■ *Fax:* 06103-2063-17
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen

SYNETIC
Nordring 54 ■ D-33330 Guetersloh
Telefon: +49 (0)5241-33584 ■
Fax: +49 (0)5241-339076
Geschäftsfelder: Entwicklung von Entertainmentsoftware

Systhema Verlag
Postfach 40 16 40 ■ 80716 München
Telefon: 089-3 24 73-1 45 ■ *Fax:* 089-32 47 32 45
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Multimedia-Software und Spielen

T

Thali AG
Industriestraße 14 ■ CH-6285 Hitzkirch
Telefon: +41 (0) 41 917 0 111 ■
Fax: +41 (0) 41 917 28 85
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Konsolensoftware sowie Category Management für Retailer

Terratools
Virchowstraße 23 ■ 14482 Potsdam
Telefon: 0331-721 55 60 ■ *Fax:* 0331-721 55 69
Geschäftsfelder: Software- und Filmproduktion

Test `N Take
Hermannstraße 214-216 Kindl Boulevard ■ 12049 Berlin
Telefon: 030-627 09 154 ■ *Fax:* 030-627 09 156
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel für Computer- und Videospiele, Hardware und Peripherie

THQ

Adresse
Daimlerstraße 8
41564 Kaarst
Telefon: 02131-60 70
Fax: 02131-60 71 11

Geschäftsfelder
Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Peripherie

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
Computerspiele und Peripherie: Accolade, aerosoft, Aftermath, Air LABS, Anco, Anguila Software, Ascaron, BAO Apollo, Codemasters, Digital Edge, Egosoft, H.I.C., ICE, Lago, Logic Factory, LucasArts, Magic Bytes, Mattel Media, Microids, Mission Studios, Neo, Novalogic, Playmates, Rage Software, Reline, Sales Curve Interactive, Softgold, Synetic, Terraglyph, THQ, Trimark, Vic Tokai, Virgin, Sound & Vision, Zye
Videospiele: American Technos, Gametek, Gremlin, Anco, LucasArts, Microids, Playmates, Pony Canyon, T & E Soft, THQ, Toka, Vic Tokai

Vertrieb
Rushware (Computerspiele und Peripherie)
Telefon: 02131-60 70
Fax: 02131-60 71 11

ABC Spielspaß (Videospiele)
Telefon: 02131-60 76 00
Fax: 02131-60 76 02

Tivola Verlag
Bouchéstr, 12 ■ 12435 Berlin
Telefon: 030-533 121 00 ■ *Fax:* 030-533 121 03
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Kindersoftware

The Learning Company
Keltenring 12 ■ 82041 Oberhaching
Telefon: 089-148 27-0 ■ *Fax:* 089-148 27-400
Geschäftsfelder: Entwicklung, Lokalisierung, Vermarktung und Vertrieb von Consumersoftware in den Bereichen Infotainment, Edutainment, Education, Productivity und Entertainment.

TopWare
Markircher Straße 25 ■ 68229 Mannheim
Telefon: 0621-48 05-0 ■ *Fax:* 0621-48 05-200
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Anwender-, Multimedia- und Spielesoftware für PC

Topos Verlag & Marketing GmbH
Daimlerstraße 11 ■ 41564 Kaarst
Telefon: 02131-7 95 49-0 ■ *Fax:* 02131-7 95 49-29
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vertrieb und Vermarktung von Info-, Edu- und Entertainmentsoftware für PC

Take 2 Interactive GmbH

Adresse
Kastenbauerstraße 2 ■ 81677 München
Telefon: 089/4136-704 ■ *Fax:* 089/4136-700

Geschäftsfelder
Vermarktung und Vertrieb von Video- und Computerspielen

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb

Tradelink
Eltastraße 8 ■ 78532 Tuttingen
Telefon: 07461-790 01 ■ *Fax:* 07461-790 03
Geschäftsfelder: Großhandel für Konsolenspiele

TriNodE Entertainment Systems
Bessemerstr. 80 ■ 44793 Bochum
Telefon: 0234-9129256 ■ *Fax:* 0234-9129257
Geschäftsfelder: Entwicklung von Unterhaltungssoftware, Unterhaltungssystemen (Brettspiele, Kartenspiele,...), Entwicklung und Beratung im Bereich Netzwerktechnik.

Turbo D3 GmbH
Kampstraße 4 ■ 20357 Hamburg
Telefon: 040-431 33 13-0 ■ *Fax:* 040-431 33 13-9

U

Ubi Soft GmbH
Zimmerstraße 19 ■ 40215 Düsseldorf
Telefon: 0211-33 800-50 ■ *Fax:* 0211-33 800-51
Geschäftsfelder: Entwicklung, Herausgabe, Vermarktung von Unterhaltungssoftware

United Soft Media
Thomas-Wimmer-Ring 11-15 ■ 80539 München
Telefon: 089-290 88-1 75 ■ *Fax:* 089-290 88-1 60
Geschäftsfelder: Produktion und Vermarktung von Infotainment-CD-ROMs

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)
Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit e.V.
Rungestraße 25 ■ 10179 Berlin
Telefon: 030-279 62 11 ■ *Fax:* 030-279 63 01
Geschäftsfelder: Überprüfung von Unterhaltungssoftware auf CD-ROM auf Alterseignung

V

Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD)
Bürozentrum Almepark ■ Riemekestraße 160
33106 Paderborn ■ *Telefon:* +49-5251-77 19 50
Fax: +49-5251-77 19 519
Geschäftsfelder: Interessensvertretung für die Unterhaltungssoftwareanbieter

Vertigo Technologies
Frankfurter Str. 127 ■ 63303 Dreieich
Telefon: 06103-58 26-0 ■ *Fax:* 06103-58 26-20
Geschäftsfelder: Vertrieb von Computerspielesoftware

VIDEO & GAME

Adresse
Danzigerstraße 124 ■ 10407 Berlin
Telefon: 030-42 43 95-00
Fax: 030-42 54 86 2

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel aller gängigen Systeme

Exclusivvertrieb
Vertrieb von Airbrush Playstation

Videophon AG
Badenerstrasse 555 ■ CH-8048 Zürich
Telefon: 0041-14 97 17 70 ■ *Fax:* 0041-14 97 17 80
Geschäftsfelder: Generalvertretung SEGA Schweiz, Vermarktung und Distribution von Computer- und Videospielen sowie Zubehör

Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 ■ 22453 Hamburg
Telefon: 040-514 840-0 ■ *Fax:* -40
Labels im Exklusivvertrieb: Mad Catz und Gamester/LMP-, Zubehör für alle Videospiel-Systeme, Destiny-PC-Lenkrad

Virtual X-citement Software GmbH
Moränenstraße 11 ■ 45478 Mülheim an derRuhr
Telefon: 0208 450 19-0 ■ *Fax:* 0208 450 19-66
Geschäftsfelder: Software Development, Marketing, Desktop Publishing, Digital Video, Digital Audio

VISION Media Engineering GmbH
Wilhelm-Leuschner-Pl. 8 ■ 63225 Langen
Telefon: 06103-20103-0 ■ *Fax:* 06103-20103-99

W

Weltenschmiede
Wolfsegg 2 ■ 84359 Simbach/Inn
Telefon: 08571-92 07 20 ■ *Fax:* 08571-92 07 21
Geschäftsfelder: Lokalisierungen & Sprachaufnahmen

Wial Versand Service GmbH

Adresse
Liegnitzer Str. 13 ■ 82194 Gröbenzell
Telefon: 08142-596 40 ■ *Fax:* 08142-546 54
Internet: www.wial.de

Geschäftsfelder
Vollsortiment Großhandel für CDROM, Sony PlayStation, Nintendo 64, DVD sowie Zubehör

Theo Kranz Games

Adresse
Juliuspromenade 11 ■ 97070 Würzburg
Telefon: 0931-35 45 22-0
Fax: 0931-57 16 02

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel für Computer- und Videospiele sowie Zubehör (Sega, Nintendo, Sony Stützpunkthändler, PC)

Unternehmensleitung
Theo Kranz
Telefon: 0931-35 45 2-11

Buchhaltung
Rainer Kareth
Telefon: 0931-35 45 2-28

Renke Krüger
Telefon: 0931-35 45 2-20
GSM: 0177-7774452

Dörte Zimmermann
Telefon: 0931-35 45 2-21

Fachhandelsbetreuung
Zentrale Auftragsbearbeitung
Telefon: 0931-35 45 2-52
Fax: 0931-57 16 02

Petra Adamek
Telefon: 0931-35 45 2-24
Jürgen Bischoff
Telefon: 0931-35 45 2-26
Dieter Nowak
Telefon: 0931-35 45 2-25
Michael Holdt
Telefon: 0931-35 45 2-12

Vitrex Multimediagroßhandel

Adresse
Iderhoffstraße 45A ■ 99085 Erfurt
Telefon: 0361-21096-0
Fax: 0361-56606-70
email: VITREX@Sawatzky.ef.uunet.de

Geschäftsfelder
Sony Stützpunktgroßhändler, Vollsortiment Sony, Nintendo 64, PC-CD Rom, Videofilme und Zubehör für alle Systeme

Unternehmensleitung:
Reinhardt Sawatzky

Einkauf:
Reinhardt Sawatzky
Telefon: 0361/21096-0

Vertriebsleitung:
Bettina Sawatzky
Telefon: 0361/21096-132

Verkauf:
Jens Hildebrand ■ *Telefon:* 0361/21096-15
Sylvia Höhn ■ *Telefon:* 0361/21096-14
Wolfgang Weiß ■ *Telefon:* 0361/21096-13

Buchhaltung:
Brunhilde Brescius
Telefon: 0361/21096-11

Wings Simulations GmbH
Hüttenstrasse 45 ■ 45527 Hattingen
Telefon: 02324-5662-0 ■ *Fax:* 02324-59078

Wolfsoft
Schulstraße 3 ■ 56566 Neuwied
Telefon: 02622-83517 ■ *Fax:* 02622-83583
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel für Videospiele, Entwicklung und Vertrieb von Videospielzubehör, Tuning und Reparatur von Videospielkonsolen

Wooboo Electronics Europe
EKJ GmbH ■ Dorotheenstr. 239 ■ 53119 Bonn
Telefon: 0228-766 86 91 ■ *Fax:* 0228-766 869
Geschäftsfelder: Vertrieb von Computer- und Videospielezubehör

Z

Z & Z Top Soft GmbH - Logic 3
Postfach 4839 ■ CH-6304 Zug - Schweiz
Tel: 0041-41 710 52 54 ■ *Fax:* 0041-41 710 52 54
Geschäftsfelder: Generalvertretung für die Schweiz von Spectravideo Int./Logic3 Int. (Zubehör für alle Videospielekonsolen und PC's). Vertrieb der ganzen Logic3 Produktelinie für alle Videospielkonsolen und PC.

Glücklicherweise...

...lassen sich die Produkt-Manager im Wettstreit um die mißverständlichste, doppeldeutigste und unmöglichste Werbesprache nicht von der Jahreswende zu übermotivierten Qualitäts-Vorsätzen bei der Verpackungstext-Gestaltung verleiten. Wie die nachfolgenden, rhythmisch ungebundenen Sprachformen beweisen, ist auch 1999 für ausreichend Stoff gesorgt, um Ihnen regelmäßig kuriose Stilblüten und hinterlistige Text-Interpretationen anzubieten. Weiterhin also viel Vergnügen.

Ihr Jürgen Fröhlich

Verpackungstext `Knife Edge´, N64: „Kommando für Nose Gunner, Kommando für Nose Gunner. Das Radar hat soeben eine Armee von gut bewaffneten Aliens ausgemacht, die dabei sind unsere Mars anzugreifen" *(Na, dann würde ich die Schoko-Riegel schnell mal in Sicherheit bringen!)*

Bedienungsanleitung `Knife Edge´, N64: „Die Helden vermuten in der mundähnlichen Öffnung Überlebende. Der Gefahr bewußt, dringen Sie in den Felsen ein und finden ein atemberaubendes Labyrinth von Höhlen." *(...wie zum Beispiel die Speiseröhre, den Magen, Dünndarm...)*

Verpackungstext `Test Drive 4x4´, PC: „Welttour-Modus - Fahren Sie von den Alpen zu den Stränden von Hawaii, um geheime Strecken zu öffnen." *(Hm, die geheimen Strecken sind wohl schon bei der Anreise erforderlich, wie wäre es mit der Abkürzung über das Westkreuz Atlantis?)*

Dialogbox Teil 3: Die Ungebildete

Was nützt der klügste Rechner, wenn das Betriebssystem noch nicht mal das Grundrechnen beherrscht.

Branchenprominenz in den Mund gelegt

Tom Putzki, Piranha Bytes (l.), und Knut-Jochen Bergel, Eidos Interactive.

Impressum

MCV Markt für Computer- & Videospiele

Anschrift des Verlags:
COMPUTEC MEDIA AG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion MCV
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Vorstand:
Roland Arzberger,
Christian Geltenpoth
(Vorsitzender)

Chefredakteur:
Christoph Holowaty
(ch/V.i.S.d.P.)
Tel.: 0911-2872-145
eMail: cholowaty@computec.de

Redaktion:
Falko Ossmann
(fo/stellv. Chefred.)
Tel.: 0911-2872-146
eMail: fossmann@computec.de

Jürgen Fröhlich (jf)
Tel.: 0911-2872-194
eMail: jfroehlich@computec.de

Korrespondenz USA:
Christian Svensson (cs),
Florian Stangl (fs)

Redaktionsassistenz:
Uschi Sehr
Tel.: 0911-2872-195
eMail: usehr@computec.de
Redaktionsfax: 0911-2872-200

Bildredaktion: Richard Schöller

Lektorat: Margit Koch

Layout: Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Albert Kraus, Hans Strobel, Gisela Tröger

Konzept, Gestaltung der Eigenanzeigen: Martin Reimann, Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Anzeigenkontakt:
COMPUTEC MEDIA
SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: 09 11-2872-100
Telefax: 09 11-2872-240

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat
(Anzeigenleitung/V.i.S.d.P)
Tel.: 09 11-28 72-141
eMail: tnszameitat@computec.de

Wolfgang Menne
Tel.: 09 11-2872-144
eMail: wgmenne@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
Tel.: 09 11-2872-140
eMail: asklopfer@computec.de

Anzeigenassistenz:
Claudia Rudolph
Tel.: 09 11-2872-143
eMail: carudolph@computec.de

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Druck: ODN, Nürnberg

Manuskripte und Einsendungen: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text: Alle in MCV veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Abonnement:
MCV kostet im Abonnement 50,- DM. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Abobetreuung:
Telefon: 0911-53251 79

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg

Verbreitete Auflage
III. Quartal 1998: 15.335 Exemplare

MCV The Market for Home Computing & Video Games

Anschrift der Redaktion:
MCV MEDIA UK Ltd.
Business Centre
Hampden House
Hitchin Road
GB Arlesey
Bedfordshire SG 15 6RT

Geschäftsführer:
Stuart Dinsey,
Christoph Holowaty

Chefredakteur:
Stuart Dinsey (sd)
Tel.: 0044-1462-832-236
eMail: sdinsey@aol.com

Redaktion:
Lisa Foster
(lf/stellv. Chefred.)
Tel.: 0044-1462-832-233
eMail: mcvnews@aol.com

Owain Bennallack (ob)
Tel.: 0044-1462-832-270

George Kotsiofides (gk)
Tel.: 0044-1462-832-230

Anzeigenverkauf:
Alexandra Jarvis
Tel.: 0044-1462-832-235

Druck:
The Magazine Printing Co.

Fotos: C. Holowaty (5), MCV UK (3), F. Ossmann (3), J. Fröhlich (1)

KURT

AB JANUAR '99 NEU IM HANDEL

DER FUSSBALL MANAGER '99

SPIELSPASS PUR
PACKENDE LIVE-ATMOSPHÄRE
FANTASTISCHE SPIELTIEFE
FÜR EINSTEIGER UND PROFIS

KURT stellt den Fussball wieder in den Mittelpunkt!
KURT berechnet alle Spielszenen „live"!
KURT bietet eine einzigartige Benutzerführung!

Unterstützt PCdash

Die Pioniere der Fussball-Simulationsspiele
Werner Krahe, Jens Onnen und Andreas Niedermeier
machen mit KURT ihr Meisterstück!

Werner Krahe Jens Onnen Niedermeier

KOCH DISTRIBUTION
089/85795120
ECD425001K

www.heart-line.de

heart-line
SOFTWARE MIT HERZ

Cool Trends Mode Designer

Mode für Barbie entsteht jetzt am Computerbildschirm. Die tollsten Outfits für jede Gelegenheit.

Echt cool, daß sie 1,2,3 gefertigt sind, und Barbie sie richtig tragen kann.

Kreativspiel mit unzähligen Designoptionen.

Mit Textilpapier und jeder Menge Zubehör gleich dabei.

TV Professionelle TV-Unterstützung

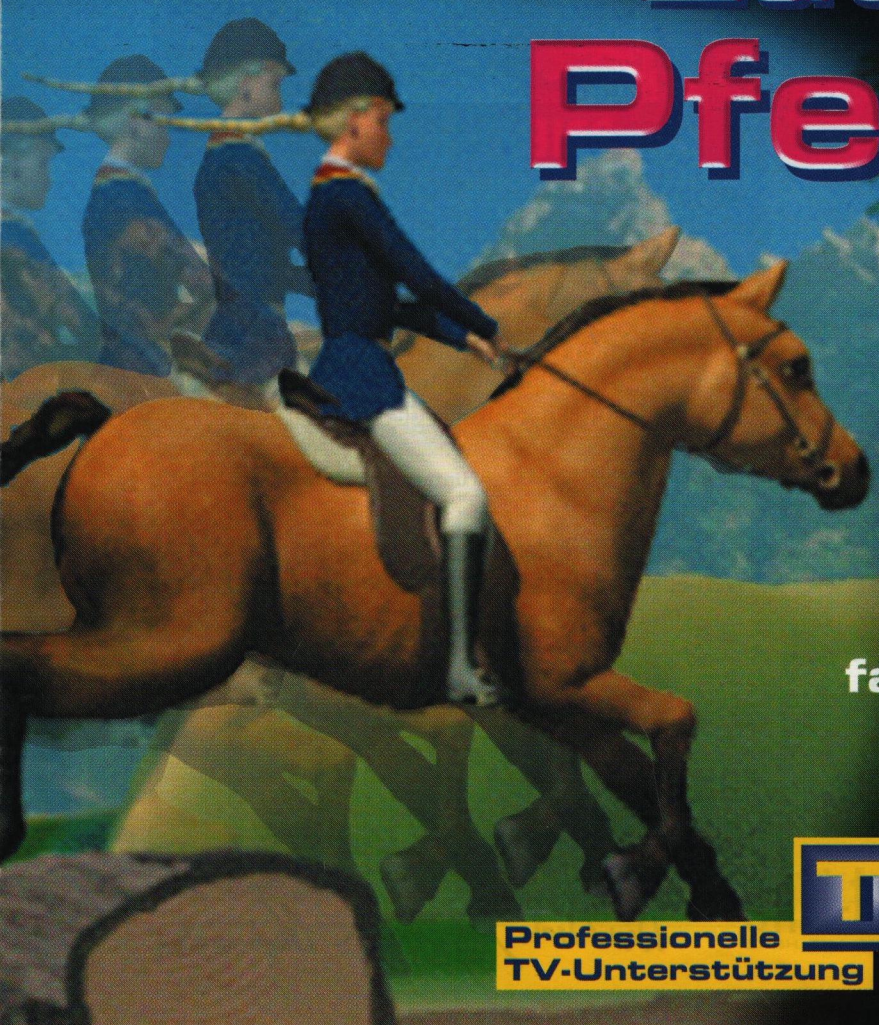
Barbie™ Software for Girls™

Power. Potential. In Pink.

Mattel macht Marken stark. Mattel macht Barbie.
Mattel ist Marktführer bei Mädchenspielzeug.
Und jetzt macht Mattel Barbie Software for Girls:
die beliebtesten Spielthemen für Mädchen jetzt auch in der Welt der CD-ROM.
Barbie Software for Girls im Vertrieb bei Rushware.

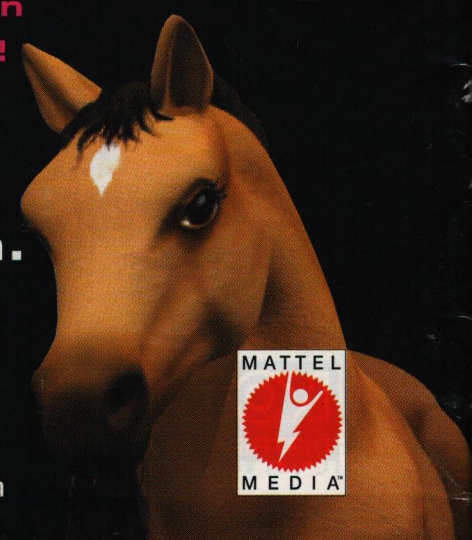
Info-Broschüre und Demo-CD-ROM bei Mattel GmbH, D-63303 Dreieich

Zauberhafte Pferdewelt



Wer findet das geheimnisvolle Pferd?
Im Tal der Geheimnisse können
Barbie Fans spannende Abenteuer erleben
und die schönsten Geheimnisse enträtseln.
Auf geht's - zum Ende des Regenbogens...
Alles auf dem Rücken
des eigenen Pferdes!

Erlebnisspiel mit fantastischer 3-D-Animation.



TV Professionelle TV-Unterstützung

www.mattelmedia.com

MATTEL MEDIA